

5,-

Nr. 44 / 4. Jahrgang

Magazin für Atari XL/XE Computer 11/92

EINKAUFSFÜHRER

ALLES FÜR DEN GABENTISCH

WILLY SCHULZ
GROSSES INTERVIEW

MIDIMASTER
IM PRAXISTEST

MERCENARY - 2ND CITY
KOMPLETTE KARTE

SILENT SERVICE
DEUTSCHE ANLEITUNG

PYRAMID
SPANNENDE PATIENCE

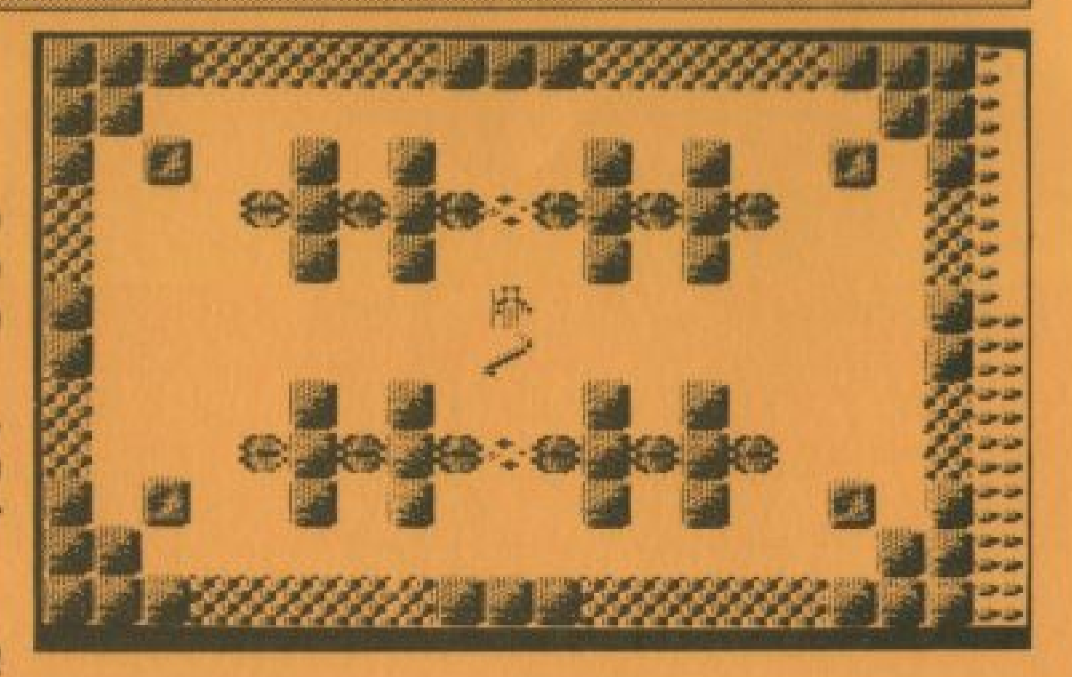
20 BOMBER JACK LEVEL
SUPER DISKBONUS

VORSTELLUNG
ZEBULAND UTILITY-DISK
MOON PATROL
RESCUE ON FRACTALUS
QUASIMODO
ABRACADABRA

VIELE LISTINGS IM HEFT!

NEWS

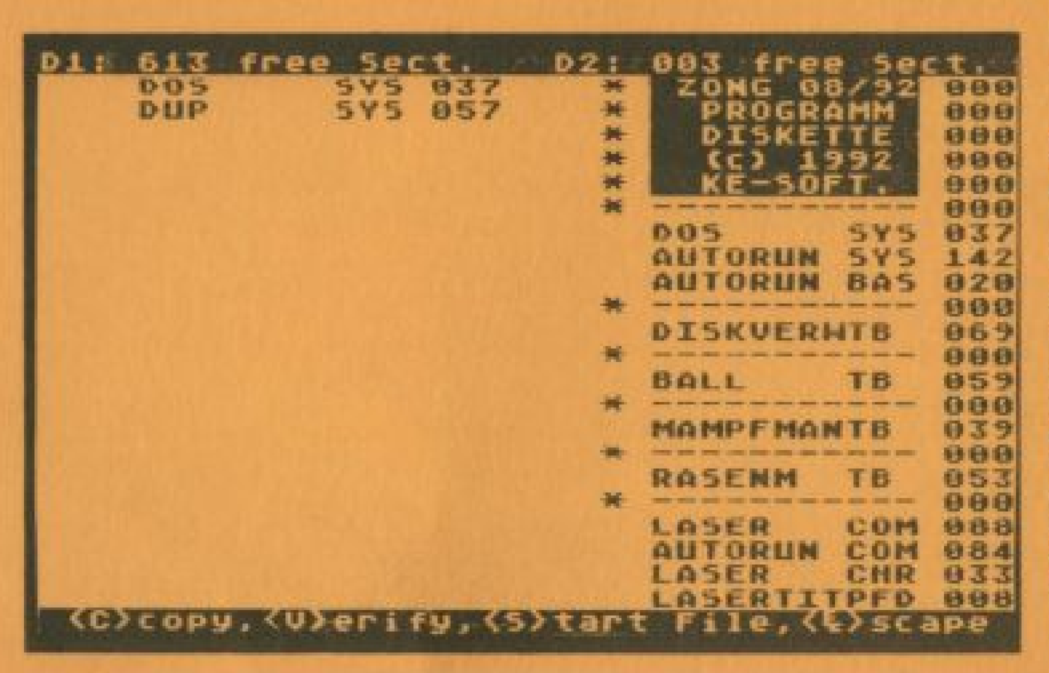
Lasermaze



Helfen Sie dem Zauberer Monk, alle gefährlichen Bomben mit seinem Laser zu treffen. Nur durch intelligentes Planen und Verschieben der Reflektoren können Sie diese Aufgabe bewältigen!
Dieses tolle Denkspiel bietet Ihnen 50 knifflige Level, natürlich alle durch ein spezielles Codewort einzeln anwählbar, dazu einen Editor zum Erstellen eigener Level und natürlich Musik und tolle Grafik!

Diskette, nur DM 19,80!

KE-Commander



Ein neues DUP der Superlative! Nach Eingeben von "DOS" erscheint der KE-Commander auf Ihrem Bildschirm. Nun können Sie zwei Directories gleichzeitig bearbeiten und diese sogar sortiert darstellen. Durch einfaches Markieren ist ein schnelles Arbeiten mit allen Funktionen, die übrigens per Tastendruck ausgelöst werden, supereinfach! Funktionen wie Multifile-Copy, Bild-, Text- und Zeichensatzbetrachtung sowie alle üblichen DOS-Funktionen stehen zur Verfügung!

Diskette, nur DM 29,80!

Bomb

Ein wirklich verzwicktes Denkspiel! Versuchen Sie, alle Felder aufzudecken, ohne dabei aus Versehen auf eine Bombe zu stoßen, denn dann ist es aus! Durch logisches Interpretieren der auf den Feldern angegebenen Werte sollten alle Bomben entschärft werden.
Mit den integrierten 20 Leveln, natürlich jeder mit einem eigenen speicherbaren Highscore, werden Sie eine Weile zu tun haben! Levelanwahl, Musik und schöne Grafik runden das Bild ab.

Diskette, nur DM 14,80!

Lieber Atari 8-Bit User,

wie Sie sicherlich bereits gemerkt haben, versenden wir ZONG ab sofort in weißen Umschlägen. Leider wurde das Heft mit der Programmdiskette bisher, trotz der Aufschrift "Nicht Knicken", viel zu oft geknickt, was Ihnen und uns viel Ärger brachte. Wir hoffen, daß dies nun endlich ein Ende hat.

Was ebenfalls ins Auge fällt, sind ein paar Layout-Änderungen: Bei den Vorstellungen z.B. haben wir Steckbriefe eingeführt, die Qualität der Bilder ist verbessert worden usw. Schreiben Sie uns Ihre Meinung dazu!

Um möglichst aktuell zu bleiben, haben wir den ursprünglich für die 12/92 Ausgabe geplanten Bericht zur ABBUC JHV '92 noch in diese Ausgabe genommen. Dafür mußten die Assembler- und DTP-Serie weichen. Im nächsten Monat geht es aber wieder frisch ans Werk.

Ganz besonders möchte ich Sie noch auf unsere Weihnachts-Aktion hinweisen. Sie haben damit die Möglichkeit, beim Kauf von Steckmodulen bis zu 50% zu sparen! Näheres finden Sie auf dem gesonderten Zettel.

Ihr Kemal Ezcan

Inhalt

Leserbriefe

Clever & Smart

Am 10.7.92 hatte ich das imer noch fehlerhafte "Clever & Smart" mit der Beschreibung des Fehlers (vier notwendige Bilder fehlen - nur deren Namen sind in der Directory aufgelistet) an Euch zurückgeschickt. Was ist aus meiner Reklamation geworden? Die letzten beiden ZONGT sind inzwischen angekommen, eine Antwort auf meinen Brief leider nicht. Möglicherweise haben Urlaub und Arnheim Eure ganze Zeit in Anspruch genommen?

Es ist sehr zu begrüßen, daß Ihr im ZONG (Workshop - Heft 9/92) auch weiterhin die gekürzten übersetzten Spielanleitungen der großen Englischsprachigen Strategiespiele herausbringt. Bis man die dicken Spielbeschreibungen durchgearbeitet hat - auch mit ausreichenden Englischkenntnissen - ist oft die Spielmotivation auf der Strecke geblieben. Wenn man erst in die neuen Spiele eingedrungen ist, kann man ja selbst noch gewünschte Details nachlesen. Macht weiter so!

Optimale Erfolge für Euch und uns alle wünscht Wolfang Eilers.

Clever & Smart ist wirklich ein Problem, denn auch wir haben, wie so viele andere, die wir bereits gefragt haben, keine vollkommen lauffähige Version davon. Wer eine besitzt, sollte Sie uns schnellstens zusenden, ein Honorar winkt natürlich. Wir bemühen uns, auch weiterhin deutsche Beschreibungen zu bringen, vielen Dank für Ihr Lob.

Startexter

Im Schreibprogramm "Startexter" werden Zeichen nach dem Befehl >STAT + 4<>Z< im sogenannten "Zeichensatzdruck" gedruckt. Wie kann man das Gleiche im BASIC-Programm erreichen, denn das inverse "E" im Startexterprogramm ist mit dem dezimalen Befehl 197 nicht identisch! Es könnte ein POKE-Befehl sein.

H.G.Plath, Dessau.

Leider kenne ich den Startexter nicht und kann daher nur eine Vermutung anstellen. Wenn es jemand besser weiß, wäre es nett, uns einen kleinen Brief zu schreiben. Also: Dieser Zeichensatzdruck druckt wohl alles im Original Atari Zeichensatz aus. Da dies ein normaler Drucker von selbst nicht kann, muß das Programm das Ganze in Form von hochauflösender Druckergrafik an den Drucker senden. In diesem Fall macht das das Programm Startexter. Im normalen Basic geht dies also nicht. Hierzu benötigt man ein Programm wie z.B. den Listing-Printer aus ZONG-Ausgabe 8/91.

AtariMesse

Hallo liebe Freunde! Hier ein Nachruf zur AtariMesse in Düsseldorf:

Zwei große Hallen mit 8-Bit Beteiligung, so konnte man es in einigen Werbungen zur Messe lesen. Na also, der XL/XE lebt ja doch noch! Nichts wie hin. Mit Scheckheft und Bargeld bewaffnet stiefelte ich voller Hoffnung nach den Hallen 11+12. Gleich am Eingang bekam ich eine Atari-Zeitung und etwas weiter Prospekte und Prospekte. Als ich nun vollens die Ausstellung betrat, war mein erster Eindruck "Prima". So bei mir dachte ich "Atari rief und alle kamen". Mitnichten! Wo waren die vielen Anbieter und Vertreiber, die sich solche Sorgen um den XL/XE machen? Kurzum, es war nur ein einziger Vertreter dieser Gattung dort, und zwar KE-SOFT aus Maintal. Allerdings einige Clubs waren auch da. Unter anderem der ABBUC, Kölner und Bremer Computer Clubs, ja sogar aus Holland war jemand da. Die Clubs boten überwiegend PD's und ihre selbstentwickelten Programme, auch Baupläne für unsere kleinen Rechner an. Sie waren auch offen für manche Frage. Bei dem großen Andrang, gerade hier auch bei den "kleinen", konnte ein längeres Gespräch kaum stattfinden. Vermißt habe ich hier eine Ecke mit Geräten, wo ein jeder sich hätte selbst produzieren können oder um die Angebote zu probieren und zu begutachten. Bei KE-SOFT am Stand sah es da etwas anders aus. Auch hier gab's nichts unbedingtes neues, aber hier konnte, wer wollte, auch man an den aufgestellten Geräten spielen und sich entspannen. Der Verkauf- und Info-Stand war stark konfrontiert von den zahlreichen Besuchern der Messe. Puh! Die waren echt am Schwitzen. In Ermangelung anderer Anbieter im XL/XE-Bereich schaute ich mich nun sehr gründlich an diesem Stand um, auch die Wühlkiste wurde von mit unter Augenschein genommen. So habe ich noch manch gutes Schnäppchen gemacht. Während die Rechnung geschrieben wurde gab's noch einen kleinen Plausch und Kaffee, reichlich und gut. Nachdem ich dann noch das ZONG incl. Disk in Empfang genommen habe, bin ich voller Kaffee und um rund DM 1300,- leichter gegangen. Trotz der Schnäppchen etwas traurig. Warum? Von uns Usern wird immer gefordert: "Kümmert Euch, kauft, beteiligt Euch", aber nahmhafte Soft- und Hardware Vertreiber im Bereich unserer 8-Bitters glänzen bei solchen Veranstaltungen durch Abwesenheit. Meine Meinung: "Ich habe den Verdacht, daß, bis auf wenige Ausnahmen, die Programmierer und Vertreiber von Waren für unseren XL/XE, diesen nur oben halten, um ihr Taschengeld aufzubessern und ansonsten schon lange auf große Rechner umgestiegen sind." Am Samstag war ich nochmals auf der Messe und habe mich noch ein wenig umgese-

hen. Bei KE-SOFT wiederum viel Betrieb. Atari stellte sein neuestes Kind, den FALCON, mit einer tollen Show vor. Begeisternd! Ansonsten alles für PCs und andere 16-Bitter. Zwar alles interessant, aber richtige Stimmung wollte nicht aufkommen. Mein Herz schlägt nun mal für die XL/XEs! Auf diesem Wege möchte ich mich noch bei Kemal Ezcan und seinen treuen Mitarbeitern bedanken. Vielen Dank, macht weiter so!

Euer Helmut Taddey.

Vielen Dank für diesen Messe-Bericht. Es ist interessant, zu erfahren, wie man die AtariMesse als Besucher empfindet. Ihre Meinung kann ich nur teilen. Allerdings muß man auch bedenken, daß ein Stand auf der AtariMesse nicht nur eine große Investition (außer für Clubs) sondern auch eine Menge Aufwand bedeuted. Scheinbar sind wir die einzigen, die dieses Opfer für den XL/XE bringen wollen.

Unverschämtheit!

Hallo Leute! Nun muß ich Euch doch mal ganz schön kritisieren. Eigentlich bin ich ja nicht gerade ein großer Briefe schreiber, aber da ich so viele Spiele habe, die nur herumliegen, weil ich nicht damit klarkomme bzw. weiterkomme, habe ich vor rund drei Monaten doch mal einen langen Brief geschrieben, worin fast nur Fragen waren. Im darauffolgenden ZONG war dann zwar ein Teil abgedruckt, aber beantwortet wurde so gut wie nichts. Nagut, sagte ich mir, dann werden die Anworten wohl mit der Post kommen. Wie gesagt, nun sind fast drei Monate rum und ich bin genauso schlau wie damals. Das verstehe ich nun halt nicht. Immer wenn ich das ZONG durchblättere sehe ich die großen Anzeigen, daß wir schreiben sollen - und dann sowas! Was habe ich denn davon, wenn ein Teil von meinem Brief abgedruckt wird, aber so gut wie nicht beantwortet wird. Und ich habe extra nur einen Teil Fragen gestellt, damit ich weiterkomme. Soll ich nun lieber keine Fragen mehr schreiben oder wie stellt Ihr Euch das vor? Bis jetzt war ich eigentlich immer sehr zufrieden, aber was Ihr Euch da geleistet habt, finde ich schon ganz schön makaber.
So, das mußte ich mal loswerden. Ansonsten hoffe ich doch, daß aller weiter geht. Ich bin ja schon auf den neuen Katalog gespannt.
Kann man eigentlich das Spiel "Operation Blood" auch bei Euch bestellen? Ihr redet andauernd darüber, aber wenn ich es nicht habe, kann ich ja schlecht mitreden.

Tschüß, Jens Keßler.

Nachdem ich Ihren Brief gelesen habe, habe ich mir die erwähnte ZONG Ausgabe nochmals angesehen. Es handelt sich um den Brief mit der Überschrift "Zehnertastatur" in Ausgabe 8/92 auf Seite fünf. Die Frage zum "C:" Emulator ist, so gut es mit diesen Informationen geht, beantwortet. Die Frage zu den ZONG-Disks wurde ebenfalls beantwortet. Grundsätzlich sollten Sie uns Disketten, die sich nicht laden lassen, zusammen mit einer Fehlerbeschreibung (Packzettel) zurücksenden. Die Frage zur Zehnertastatur wurde ebenfalls beantwortet. Die Sache mit Fred und Mission auch. Das einzige, was vergessen wurde, ist die Frage nach der Restpostenliste. Hierfür entschuldigen wir uns natürlich und liefern die Antwort gleich mit. Gefragt wurde, ob die Spiele mit den hohen Preisen in der Restpostenliste für den XL/XE sind. Antwort: Alle Titel in der Restpostenliste sind grundsätzlich für den XL/XE, außer, wenn davor F.PC (Für PC), F.AMIGA, F.ST, F.C64 oder ähnliches steht, dann handelt es sich um Artikel für andere Systeme, was auch die hohen Preise erklärt. Zu Operation Blood: Dieses Spiel können Sie bei uns nicht kaufen. Wir haben vom Vertrieb dieses Spieles abgesehen, weil wir keine Gewaltverherrlichung unterstützen wollen. Wie Sie bereits gelesen haben, schießt man bei diesem Spiel auf Menschen, die man auch noch schön groß und realistisch auf dem Bildschirm sehen kann.

CX-85

Hallo ZONG-Team. Die CX-85 ist inzwischen angekommen und ich habe sie ausprobiert. Ich möchte etwas dazu bemerken: Wie ich feststellen mußte, ist die Tastaturbelegung bei jedem Spiel anders. Man muß also erst einmal alle Tasten durchprobieren. Das ist nicht das Gelbe vom Ei, darum mein Vorschlag: Wenn ein Spiel auch mit der CX-85 gespielt werden kann, wäre es sehr angebracht, in der Anleitung zu diesem Spiel auch die Tastaturbelegung dafür mitzuteilen. Ich denke dabei an "The Brundles" und an alle zukünftigen Programme. Für die "alten" Programme könntet Ihr vielleicht in ZONG die Tastaturbelegung zusammengefaßt unter der Rubrik "Spieletips" bringen.

Waltraud Müller.

Ich glaube, da bist Du einem Irrtum aufgesessen! Die Spiele, die sich mit der CX-85, die in Port zwei eingesteckt wird, bedienen lassen, haben in der Anleitung eine Erklärung der Tastaturbelegung. Zum Beispiel: Zador II, Drag Update, Atomit II, Donald usw. Die anderen Spiele, welche man mit der CX-85 in Port eins auch spielen kann, sind eigentlich nicht dafür ausgelegt, funktionieren aber deshalb, weil die CX-85 ganz normale Joysticksignale herausgibt, aber eben mit anderer Belegung.

Bomb

Nun habe auch ich mich dazu aufgerafft, einen Leserbrief zur neuesten ZONG-Ausgabe zu schreiben. Das diesmalige Titelbild gefällt mir viel besser als die der vorhergehenden Ausgaben. Zugegeben, sie waren sehr hübsch, doch hatten sie nichts mit dem Inhalt zu tun. Bitte wählt auch weiterhin Motive, die auch zum Thema passen! Die Forum war wie immer interessant, besonders gut finde ich

die neue Gedichteecke, ich habe mich gleich hingesetzt und einen Beitrag geschrieben. Ich hoffe, daß er Euch gefällt. An einem Quick-Lehrgang wäre ich nur interessiert, wenn er auch Einsteigern einen Einblick gewährt und nicht nur solchen Personen weiterhilft, die Quick sowieso schon kennen. Der Bericht über die Atari-Messe war bemerkenswert. Auf jeden Fall den "Erlebnisbericht" beibehalten! Liest sich viel besser als eine trockene Übersicht. Bei der Vorstellung von Euro-Disney hab e ich Preis und Zufahrtswege vermißt, ansonsten war der Artikel lesenswert. Von den Vorstellungen könntet Ihr ruhig noch mehr bringen, auch noch mehr Screenshots, die (mir jedenfalls) beträchtlich bei der Kaufentscheidung helfen.
Zu "Minesweeper" habe ich allerdings noch eine Frage: Ich weiß nicht, ob ich den Test da richtig verstanden habe, aber bei diesem siehr jeder Level immer wieder verschieden aus? Und bei "Bomb"? Wenn ich das richtig kapiert habe, nicht. Also gibt es keine neuen Herausforderungen, wenn man alle Level geschafft hat. Im Gegensatz zu "Minesweeper", oder? Und es stimmt nur bedingt, daß "Bomb" billiger ist, denn wenn ich bei KE-SOFT bestelle, kommen noch DM 3,- Portokosten drauf, wodurch mich das Programm also DM 17,80 kostet. "Minesweeper" kostet bei PPP bei Barzahlung aber nur DM 16,-. Außerdem muß ich noch sagen, daß es nicht gerade die feinde Art ist, ein Spiel, das ein anderer Verlag herausgebracht hat, einfach zu kopieren (wenn auch mit einigen Neuerungen).
Kennt Ihr das Spiel "Dynablaster" auf dem AMIGA? Es macht zu zweit wirklich unheimlich viel Spaß, und ich glaube, daß man es mit einigen Abstrichen relativ leicht umsetzen könnte.

Euer Peer Göbel.

Bisher sind Sie leider der einzige, der sich zu der neuen Form der Titelbilder geäußert hat. Wir werden diese aber auf jeden Fall beibehalten. Außer, es erreichen uns jetzt zahlreiche Briefe, die das Gegenteil wollen. Vielen Dank auch für Ihr Gedicht, wir werden es in der nächsten Ausgabe veröffentlichen. Auch zu Quick hat sich sonst noch niemand geäußert, ich nehme also an, daß kein Interesse besteht. Die Zufahrt zum Eurodisney ist wirklich gut ausgeschildert, per Bahn kann man auch nichts falsch machen. Der Preis für eine Eintrittskarte beträgt zirka DM 60,-, wie schon erwähnt. Den genauen Preis weiß ich leider auch nicht mehr, er kann sich inzwischen natürlich auch schon wieder geändert haben. Wir versuchen immer, zu jeder Vorstellung einen Screenshot zu bringen. Manchmal gibt es aber weder eine Vorlage noch ein Bild aus dem Programm, und Bildschirmfotos sind uns leider noch nicht gelungen.
Zu "Minesweeper": Bei Minesweeper gibt es vier Level, die allesamt einen rechteckigen Aufbau haben, in dem die Bomben bei jedem Spiel per Zufall anders verteilt sind. Bei "Bomb" gibt es 20 Level, deren Aufbau nicht immer rechteckig ist, sondern auch andere Formen und Figuren bietet. Die Bomben werden aber auch hier per Zufall verteilt. Die Herausforderung besteht also immer wieder auf's neue. Die Preisrechnung ist natürlich richtig, wenn Sie bei KE-SOFT aber für über DM 50,- bestellen, zahlen Sie auch keine Versandkosten. Außerdem bekommen Sie als Abonnent zusätzlich Treuegutscheine. Ich denke, wenn ich Preise vergleiche, achte ich auf den Preis und kann nicht immer noch alle verschiedenartigen Versandbedingungen miteinberechnen. Faktum ist, daß "Minesweeper" mit vier Leveln DM 16,- und "Bomb" mit 20 Leveln (und Musik) DM 14,80 kostet. Die Sache mit dem Kopieren ist ganz einfach: "Minesweeper" wurde vom PC "kopiert" und ist keine neue Spielidee. Wir haben ebenfalls das gleiche Spiel vom PC "kopiert", und nicht die XL/XE Version. Außerdem finde ich es ebenfalls nicht gerade fein von PPP, laufend neue "Player's Dream" Disketten herauszubringen, die schon seit längerem von KE-SOFT existieren. Wer hier von wem kopiert, ist die Frage!.
Vielleicht findet sich ja mal jemand, der das Spiel "Dynablaster" umsetzt. WIr haben leider schon genug zu tun. Wenn jemand Interesse hat, kann er sich ja bei der Redaktion melden, ein Honorar winkt natürlich (wie immer).

Lieber Leser,

ZONG ist eine Zeitschrift zum Mitmachen. Deshalb ist es wichtig, daß auch Sie sich aktiv daran beteiligen. Sei es durch Einsendung von Programmen, Tips, Workshops oder Leserbriefen. Wenn Sie Fragen zu einem Programm oder ein bestimmtes Problem haben, scheuen Sie sich nicht, der Redaktion einen kleinen Brief zu schreiben, denn auch andere Leser könnten vielleicht das gleiche Problem haben! Sie können damit nicht nur sich, sondern auch anderen helfen. Vielleicht hat aber auch ein anderer Leser eine passende Lösung für Ihr Problem! Frei nach dem Motto "Kommunikation" wollen wir das Leserforum noch mehr aufleben lassen. Senden Sie uns also auch selbstgemalte Computergrafiken oder Grüße an andere User, denn wir wollen ZONG für Sie noch interessanter gestalten. Möchten Sie zu einem bestimmten Diskussionsthema Ihren Senf geben?

Senden Sie Ihre Briefe an:
Redaktion ZONG
Frankenstraße 24
6457 Maintal 4.

Gedichte

In dieser Ausgabe möchten wir Euch ein Gedicht vorstellen, das ursprünglich als Liedtext gemacht wurde. Das Lied dazu gibt es ebenfalls, es ist ein ziemlich hartes und agressives Techno-Pogo Stück. Wer es gerne haben möchte, kann es für DM 15,- auf Kassette bei KE-SOFT bekommen, sogar gleich in zwei Versionen: Einmal hart und einmal tanzbar, komponiert, gespielt, vertont und abgemischt im ZONG-Studio von Soundmaster Kemal Ezcan persönlich! Stichwort SYSTEM ERROR 60. Wie bereits in der letzten Ausgabe erwähnt, warten wir auf Ihre Gedicht-Einsendungen. Jede Veröffentlichung wird natürlich honoriert.

Hintergrund: Vor einigen Jahren, als wir auf dem Atari ST nächtelang das Spiel Dungeon Master spielten und uns der Frust packte, entstand dieses Lied ...

System Error 60

While playing games on your ST a dreadful monster blocks your way!
You try to make a Feuerball, your mana-points are leider all!
You blow a club right to the Baum, ein Screamers Slice is falling down.
You find a Schlüssel made of gold, and remind the Spruch you're told:

System Error 60

Descend the stairs to level zwei, a torch you need to have dabei.
Ein blauer Kerl is punching you, two stone heaps ganz schnell come dazu!
umzingelt you are now my friend, the Bildschirm shows: This is the end!
Now you have to start again, this time the Spruch will lead you men:

System Error 60

In level drei two worms await, you try to kill them unter'm gate.
The worms are strong but you are stärker, the worms are hard, the gate is härter!
A big fat Fliege comes from hell, a fireball verbrennt sie schnell!
The fly is dead, the Geist makes "Huuh", and so you think "The Spruch is true"!

System Error 60

The hall of rain in level vier, the exit is mit Kompass near!
Behind the door ein Drache waits, throw a Giftflasch' and he fades!
In viele Gruben you can fall, ein Schleimvieh comes, be fast at all!
Get the treasures in die Hand, another Spruch is on the Wand:

System Error 60

After three weeks in den Mauern, you are really zu bedauern!
You have played bis zum Verderben, a lot of blood and viele Scherben.
But hey, what's that? Da glitzert was! Oh my god, das ist ja krass!
Reach for the Stein in front of you, System Error 60, uuuh ...

Interview mit Herrn Schulz

Vor kurzem konnten wir, wie schon angekündigt, ein längeres Gespräch mit neuen Mann von Atari führen, der u.a. für den 8-Bit zuständig ist.

ZONG: Herr Schulz, Sie sind als Nachfolger von Herrn Huber unter anderem für den 8-Bit Sektor zuständig. Welche Aufgabengebiete betreuen Sie noch bei Atari?

SCHULZ: Zunächst muß man erstmal sagen, daß ich nicht der Nachfolger von Herrn Huber bin. Herr Huber hat unsere Firma verlassen um eine andere Weg zu nehmen, und wir haben sein Aufgabengebiet innerhalb der Vertriebsmannschaft aufgeteilt. Insofern bin ich für diesen Bereich (die 8-Bit Branche) zuständig, in dem Sie auch tätig sind.

Ansonsten bin ich für den Export genauer für den Bereich Osteuropa zuständig. Speziell betreue ich die Distributoren in der Tschecheslowakei, in Polen haben wir Vetragspartner, also noch keine Distributoren. In Zagreb haben wir einen Distributor für Kroatien und in Lubjana einen für Slovenien. Das alleine ist es allerdings nicht: Weiterhin bin ich jetzt für den Bereich Mitte sowie die obere Hälfte Bayerns zuständig, da wir, wie erwähnt einiges aufgeteilt haben um eine effektivere Tourenplanung vornehmen zu können. Dies war bisher unser Hauptbereich, der Konsumerbereich ist nun seit Anfang September durch die Aufteilung des Aufgabengebietes des Herrn Huber für uns dazugekommen.

ZONG: Das heißt, Sie sind nicht nur für den Vertrieb des 8-Bit zuständig, sondern auch für PC's ST's usw?

SCHULZ: Nun gut, wir haben nie eine spezielle Produktaufteilung vorgenommen. Wir haben unterschieden zwischen dem Konsumerbereich und dem Systembereich. Systembereich ist letztendlich all das, was wir schlechthin unter Computer verstehen in ST-Richtung, keine Abwertung was die 8-Bit Linie angeht. Die PC-Strecke gehört auch dazu, wobei der PC bei uns mehr ein Marketing-Problem ist, kein vorrangiges Thema, Schwerpunkt ist nun mal die ST-Linie mit dem 1040, Mega STE und TT.

Dann wäre da der Konsumerbereich. Sie wissen, Atari ist mit den Spielen groß geworden und sind da auch weiterhin sehr erfolgreich. Es spricht nicht jeder mehr drüber, aber es ist so, daß wir jährlich sehr große Stückzahlen der VCS 7800 und VCS 2600 mit der zugehörigen Software verkaufen. Lynx ist ein Thema, bei dem wir einige Startschwierigkeiten hatten. Jetzt ist die neue Lynx II-Konsole da,mit der wir sehr aktiv auf den Markt gehen werden. Und es gehört immer noch der 8-Bit Breich dazu, wobei wir deutlich sagen müssen, daß der 8-Bit Bereich schon mal von Atari-Seite aus totgesagt war, was sicher für viele Anwender bedauerlich war.

Mit der Öffnung der Grenzen 89/90 entstand ein regelrechter Sog. Wir haben dort nochmal nachgehakt und nochmal einiges an Stückzahlen produziert, um hinterher zu kommen. Im Moment "klemmt einwenig die Säge" im Abverkauft dieser Produkte, weil unmittelbar kein Zuwachs zu spüren ist. Es gibt eine Atari-User Gemeinschafft, es gibt Clubs, wo die 8-Bit Fans sich integriert haben und in denen große Leistung in der Software- und Hardware-Entwicklung vollbracht werden. So habe ich schon die Abwicklung ganzer Lohnrechnungen von Handwerksbetrieben gesehen, die sehr effektiv waren. Nur, diese Ebene lebt in sich. Das ist keine Abwertung, sondern einfach eine Feststellung. Die 8-Bit User Gemeinschaft möchte ich zwar nicht als exotisch bezeichnen, jedoch als eine ganz spezielle Insel verglichen mit den heutigen Computerentwicklungen. Mit einer totalen Berechtigung, auch was die aktuellen hoch interessanten Softwareentwicklungen betrifft. Da läßt sich sicher vieles noch machen, aber man muß es als seperaten Zweig einschätzen.

ZONG: Sie sind bei Atari also auch im Außendienst tätig.

SCHULZ: Das ist mein Hauptaufgabe, im Außendienst tätig zu sein. Es läßt natürlich auch nicht vermeiden, in der Woche auch 1-2 Bürotage einzulegen. Mit dem Ostblock kann man im wesentlichen nur telefonisch oder per FAX arbeiten. Dann muß man natürlich draußen an der Front die Stimmung spüren und die Aufträge einsammeln.

ZONG: Wie kamen Sie zu Atari?

SCHULZ: Ich habe mit dieser Tätigkeit am 11. März 1990 mit der Leipziger Frühjahrsmesse. Das war der Startpunkt. Ich bin gebürtiger Berliner, habe die letzten Jahre in Weimar gelebt und habe dann das Angebot vom Geschäftsführer Alwin Stumpf bekommen den Vertrieb für die damalige noch-DDR aufzubauen.

Ich habe dieses Angebot auch wahrgenommen und bin seitdem bei Atari beschäfftigt. Ich habe in der damaligen DDR bis zum 3. Oktober den Vertrieb organisiert und eine Basis geschaffen, die jetzt von Herrn Jahn weitergführt wird. Der Umsatz ist erfreulicherweise vergleichbar mit hiesigen Terretorien. Sicher nicht 1:1, aber doch von der Kaufkraft durchaus vergleichbar. Und wenn wir jetzt nach zwei Jahren Messe in Düsseldorf schauen, finden wir auch viele in der ersten Phase autorisierten Händler dabei, d.h. man konnte mit diesem Thema sehr erfolgreich sein. Ich bin dann nach Praunheim gegangen und bin neben dem Ostblock für den Bereich Mitte zuständig, welcher von Luxemburg, Saarland und Hessen bis nach Prag reicht.

ZONG: Haben Sie neue Konzepte für den 8-Bit Markt, haben Sie innovative Ideen, was haben Sie für neue Vertriebswege?

SCHULZ: Ich sagte bereits, das Thema 8-Bit ist kein spezielles Thema für uns, es ist im Konsumerbereich mit eingebettet. Ich habe es seit gestern auf dem Tisch, d.h. daß ich mich ersteinmal ein bißchen vertiefen muß, was die momentane Szene angeht. Ganz sicher haben wir bei Atari kein neues 8-Bit Konzept. Ich glaube, dies läßt sich auch ganz einfach daraus ableiten, daß wir auf der Atari-Messe in Düsseldorf mit dem Falcon 030 in eine ganz andere Dimension einsteigen wollen. Dies ist eine Vision, die von unserer Seite ersteinmal untersetzt werden muß. Was heißt Multimedia, was kann man machen, wie können wir den Markt mit erobern, daß nicht nur schlechthin der Käufer sondern die breite Ebene erreicht wird. Mit einer nicht vergleichbaren Thematik. Man bekommt ja nicht nur schlechthin einen Computer nach Hause, sondern eine ganze Maschine für den Video-, Midi-, Foto-, Schnitt- und Kommunikationsbereich. An all dem sind wir mit Volldampf dran, das ist unsere Zukunft. Insofern haben wir da den Schwerpunkt gesetzt und alle anderen Themen sind berechtigt, aber leben aus der Situation heraus.

ZONG: Sie sprachen vorhin schon einmal Clubs an. Haben Sie selbst schon einmal mit Clubs zutun gehabt?

SCHULZ: Das waren die ersten Ansätze. Sie wissen, daß in der damaligen DDR über Intershops die Atari-Produkte über Jahre sehr erfolgreich vertrieben wurden. Herr Stumpf hatte damals die Basis gelegt. Aufgrund der Handelsbeschränkungen gab es halt nur die 8-Bit Rechner und keine 520 oder 1040. Es wurden dadurch recht ordentliche Stückzahlen verkauft. Die Leute haben sich dann in Clubs organisiert. Auch unter dem Gesichtspunkt, daß Computer ansich politisch ein heißes Eisen waren und wer in einem Computerclub, hatte eine Insel für sich. Dies hat man dann deutlich gespürt, als die Grenzen offen waren und ich autorisierte Händler aufbaute, ist man doch hier und da auf große Clubs getroffen, die bei Jahrestreffen auf Mitgliederzahlen von 600-1000 kamen. Diese Veranstaltungen waren regelrecht proffessionell organisierte Messeveranstaltungen und eine Show, die für mich beeindruckend war jedenfalls. Daraus erfuhr ich halt, daß nicht nur Spiele sondern auch professionelle Lösungen entwickelt wurden.

ZONG: Beschäftigen Sie sich auch privat mit dem Computer und wenn ja, welcher Sorte?

SCHULZ: Nagut, es ist normal, daß wir vom Vertrieb aus einen Mega STE zuhause haben inclusive Laserdrucker und dem neuen Bilschirm. Dies ist meine Arbeitsinstrument. Wenn man den ganzen Tag damit zu tun hat, sucht man nicht unbedingt auch noch den Hobbybreich darin. Eine Schnittstelle ist dabei schon vorhanden. Wenn sich eine Mußestunde ergibt, spiele ich sehr gerne Schach.

ZONG: Unsere bisherigen Gesprächspartner aus der 8-Bit Szene opferten einen Großteil Ihrer Freizeit für Ihr Hobby. Haben Sie als sogenannter Professioneller den Vorteil einen 8-Stunden Job zu haben oder machen Sie auch Überstunden?

SCHULZ: Das ist eine wunderbare Frage. "8-Stunden" habe ich schon lange nicht mehr gehört. Ein Vertriebsmann muß einfach mit zwölf Stunden pro Tag rechenen. Dazu gehen noch viele Wochenenden drauf. Da gibt es Messen, spezielle Termine und Dinge, die man unter der Woche nicht regeln kann, wo man sich mal ruhig daran setzten muß. Dann hat man ja letztendlich auch noch eine Familie mit Kindern, die auch ihr Recht einfordern Zeitlich ist es also sehr eng. 8 Stunden sind eine Illusion, 12 Stunden sind realistisch.

ZONG: Wir bedanken uns für das Gespräch.

SCHULZ: Ich bedanke mich auch.

MB



Einkaufsführer

Auf vielfachen Wunsch bringen wir den diesjährigen Einkaufsführer schon in der November-Ausgabe. Somit haben Sie genug Zeit, Ihre Entscheidungen noch vor Weihnachten zu treffen und zu bestellen.

Wie in jedem Jahr möchten wir Ihnen einige interessante XL/XE-Produkte, die sich hervorragend als Weinachtsgeschenk eignen, vorstellen. Wie üblich sind alle Produkte nach Preisen sortiert, so daß jeder entsprechend seinem Geldbeutel wählen kann. Alle vorgestellten Produkte sind bei KE-SOFT zu den angegebenen Preisen erhältlich.



Preisklasse bis DM 10,-

Bereits unter DM 10,- bieten sich viele schöne Kleingeschenke rund um den XL/XE an. Das schönste Geschenk, das man einem XL/XE Besitzer machen kann, ist eigentlich immer noch ein ZONG-Heft, eine ZONG-Programmdiskette oder am besten beides zusammen für DM 10,-. Hier findet jeder etwas nach seinem Geschmack. Eine Schachtel ACT-Leerdisketten für DM 7,- ist natürlich auch immer am rechten Ort, denn Leerdisketten kann man immer gebrauchen. Am besten gleich zusammen mit den passenden Diskettenaufklebern für DM 1,-. Im PD-Bereich finden Sie ebenfalls für jeden Geschmack etwas. Das geht von stimmungsvollen Adventures über eindrucksvolle Demos bis hin zu spannenden Spielen oder nützlichen Utilities. Für Erwachsene bieten sich natürlich auch die pikanten Erotik-PDs an. Beim Bestellen bitte Altersnachweis nicht vergessen!

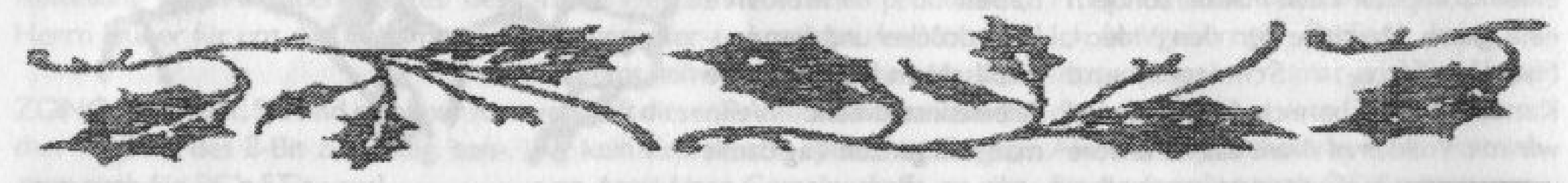
Preisklasse bis DM 20,-

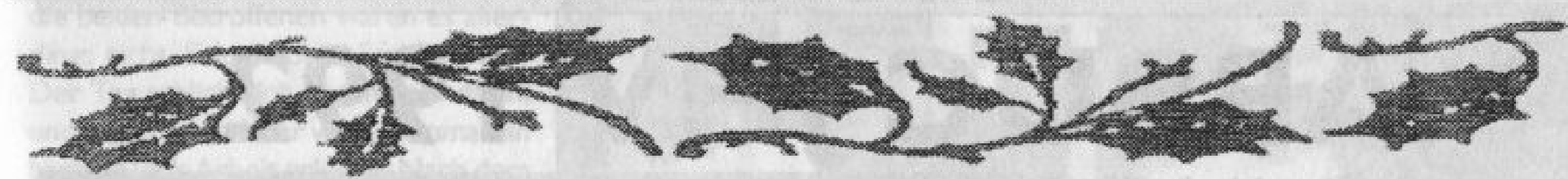
Wer gerne grübelt, ist mit dem neuen KE-SOFT Spiel "Bomb" genau richtig. Für nur DM 14,80 erhalten Sie zwanzig fesselnde Level, gekoppelt mit Highscorespeicherung und Musik. Ein toller Spaß für lange Winterabende. Auch die neuen Module "Food Fight" oder "Space Invaders" versprechen viel Spaß (je DM 19,80). Der Klassiker "Zebu-Land" sorgt immer noch für rauchende Köpfe. Wer ihn schon besitzt, kann sich mit der "Zebu-Land Utility Disk" (19,80) neue Level und Codewörter erstellen! Wenn Sie jedoch mehr auf Rollenspiele stehen, sollten Sie sich "Eternal Dagger" zu Gemüte führen. Für nur DM 19,80 bekommen Sie eines der umfangreichsten Rollenspiele überhaupt! Im Strategiespielbereich stehen gleich mehrere Renner zur Wahl: "Ogre", "War In Russia" und "Battalion Commander" für jeweils DM 19,80.



Preisklasse bis DM 40,-

Wenn Sie gerne etwas mehr investieren wollen, stehen Ihnen dafür einige echte Perlen zur Wahl. Das frisch aus den USA importierte (selbstverständlich mit deutscher Anleitung) "Galahad & The Holy Grail" versetzt Sie ins Mittelalter auf der Suche nach dem heiligen Gral. Sie haben viele Abenteuer zu bestehen Rätsel zu lösen! Auf Diskette für DM 24,80 ab sofort erhältlich und für jeden Monty Python Fan auf jeden Fall zu empfehlen. Wenn Sie gut Englisch können, sollten Sie sofort bei "Hollywood Hijinx" zugreifen, denn hier handelt es sich um ein packendes Infocom-Adventure mit hervorragendem Parser und toller Aufmachung inklusive einem echten Lucky-Palm-Tree Swizzle Stick! Fehlt Ihnen noch eine leistungsfähige Textverarbeitung? Dann sollten Sie sich den "First XLent Wordprozessor" unter die Lupe nehmen. Begriffe wie Mailmerging, Textverkettung, Grafikeinbindung, Druckertreiber Construction Kit usw. sind hier Realität und für jedermann einsetzbar! Auf Diskette für DM 39,80 ab sofort erhältlich. Mit "Star Raiders" erleben Sie packende Weltraumabenteuer im Kampf gegen





die Macht der Zylonen. Retten Sie Ihre Basen und vernichten Sie die Übermacht! Steckmodul für DM 29,80. Für alle Spieleprogrammierer und die es werden wollen gibt es den "Gamedesigner's Workshop" (29,80). Hier werden alle erforderlichen Techniken ausführliche erklärt. Dazu erhalten Sie zwei Disketten mit vielen fertigen Spielen, Beispielprogrammen sowie nützlichen Utilities zum Erstellen von Grafik und Sound. Wer lieber etwas festes in der Hand hat, sollte auf die CX-85 Zehnertastatur oder den CX-80 Trakball zurückgreifen. Beide bieten ein völlig neues Steuergefühl für jeweils DM 29,80.



Preisklasse bis DM 100,-

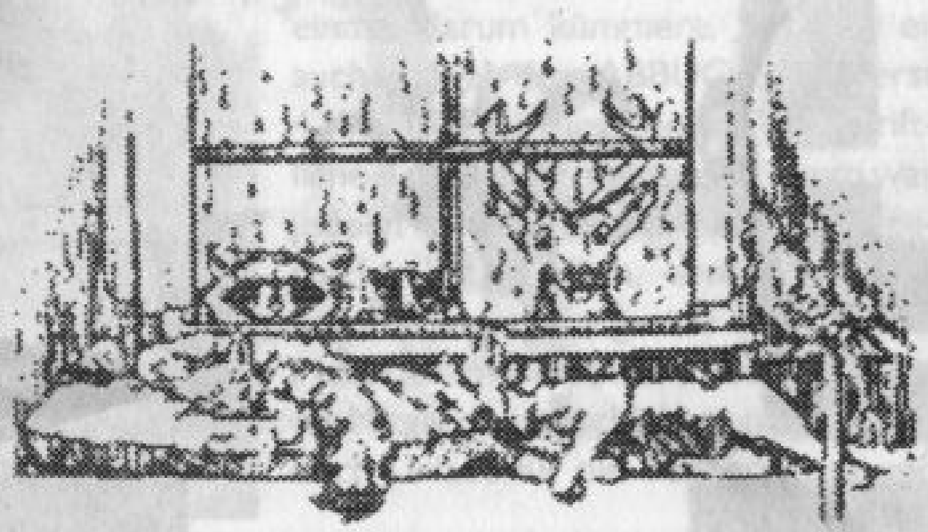
Ab hier wird es so richtig interessant, denn jetzt kommen die echten Goldstücke zum Vorschein! Das "DTP-Paket" enthält z.B. den Typesetter, den Pagedesigner, das Printshop-Interface sowie sechs Printshop Icondisketten. Damit sind Sie für DM 99,80 mit allem gerüstet, was Sie für DTP brauchen! Der Original "Print Shop" darf natürlich auch in keinem XL/XE-Haushalt fehlen! Geben Sie Ihrem Herzen einen Stoß und ersetzen Sie die Raubkopie dieses Programmes, die Sie sicherlich in Ihrer Diskettensammlung haben, durch ein echtes Original! Das lohnt sich auf jeden Fall, denn die große Verpackung enthält nicht nur die Disketten und eine ausführliche Anleitung, sondern auch noch Referenzkarten, Beispielausdrucke und sogar farbiges Endlos-Druckerpapier! Mit DM 99,80 sind Sie dabei! Ein ZONG-Abonnement für 1/2 Jahr mitsamt Programmdisketten für DM 65,- ist auf jeden Fall ein guter Griff, zumal Sie dazu noch einen Abobonus bekommen! Solange Ihr Abo läuft, sind Sie stets immer aus erster Hand informiert und wissen somit sofort, was in der XL/XE Szene Sache ist! Neu aus den USA eingetroffen ist das "Atari Labor Starter + Light". Sie erhalten hier zum Preis von DM 99,80 zwei große Experimentier-Kästen für den Atari mit einem Interface, verschiedenen Sensoren, zwei Steckmodulen, verschiedenen Lichtfiltern, einem Lichtstab, Reagenzglas usw. Mit dabei sind natürlich zwei ausführliche Anleitungsbücher mit vielen interessantan und spannenden Experimenten! Um für ein klares Bild zu sorgen, ist die XEP-80 Zeichen Karte genau das richtige. Mit einer echten 80-Zeichen Darstellung auf einem hochauslösenden Monitor bekommen Sie nie wieder tränende oder müde Augen beim Arbeiten mit dem Rechner! Für DM 99,80 erhältlich und dient gleichzeitig als paralleles Druckerinterface!

Preisklasse über DM 100,-

An erster Stelle wäre hier natürlich das ZONG-Jahresabo mit Diskette zu erwähnen! Ein ganzes Jahr lang jeden Monat Information, Tips, Programme und noch vieles mehr für nur DM 120,-, das bekommen Sie sonst nirgendwo! Für Einsteiger bieten wir das 800XE-Paket an: Ein Atari 800XE Computer mitsamt zwei Steckmodulen nach Wahl bis zu je DM 19,80 zum Gesamtpreis von nur DM 179,80! Da sollten Sie nicht lange zögern. Wer noch keine Floppy hat oder eine zweite braucht, ist mit der XF-551, dem Original von Atari, gut bedient. Geliefert ebenfalls inklusive zwei Steckmodulen zum Preis von nur DM 329,80! Auch ein Drucker-Angebot können wir Ihnen machen: Der Canon BJ-10ex Tintenstrahldrucker läuft superleise, superschnell und superhochauflösend ist superklein und außerdem Epson- und IBM-Kompatibel! In grau oder weiß für nur DM 599,80!

Damit beenden wir unseren diesjährigen Einkaufsführer. Natürlich möchte ich unser Weihnachts-Paket Angebot nicht unerwähnt lassen. Damit haben Sie die Möglichkeit, bis zu 50% des Preises zu sparen! Schauen Sie einfach auf dem beiliegenden Zettel nach und kreuzen Sie Ihre Wünsche an. Alle bis zum 15.12.1992 eingehenden Bestellungen werden noch vor Weihnachten versandt! Jeder Weihnachts-Paket Bestellung liegt übrigens zusätzlich gratis eine tolle Weihnachts-Überraschung bei. Da sollten Sie nicht lange zögern!

KE



ABBUC JHV 1992

Wiedereinmal haben sich die KE-SOFTler aufgemacht, die Tiefe des Raumes, sprich die Spiellust der User zu ergründen. In diesem Falle beziehe ich mich auf den Drang vieler Menschen, sich an einer Lotterie oder Tombola rege zu beteiligen. Diesem Drang wollte das KE-SOFT-Team genüge tun. So bastelte man fast drei Wochen lang herum, um insgesamt 4000 Lose zu erstellen. Diese sollten dann auf der diesjährigen ABBUC JHV unter die Leute gebracht werden. Wer sich nur für den informellen Teil der JHV interessiert, möge weiter unten lesen. Wer unseren Leidensweg von Anfang bis Ende miterleben möchte, sollte den nächsten Abschnitt nicht überspringen.



Herten, was sonst?!

Der Termin der diesjährigen JHV stand schon sehr früh fest, der Ort noch viel früher. Natürlich ging es wieder nach Herten, dem Mekka aller ABBUC-Mitglieder. Befindet sich hier doch das Stammhaus der Atari-Bit-Byter-User Gemeinschaft. Die Vorbereitungen hielten sich für uns erfreulicherweise ein wenig im Rahmen, wären da nicht die 4000 Lose gewesen. Die Los-Aktion ist Abteilung von KE-SOFT gewachsen, Kemal Ezcan. Schon als kleines Kind liebte er es, Lose herzustellen und seiner Mutter anzudrehen. Also gut. Es wurde ein Konzept ausgearbeitet, ein Gewinnplan aufgestellt und die verschiedenen Produkte den einzelnen Punktegruppen zugeordnet.

Der LKW war kein Problem, man hatte ja Beziehungen. Dazu kam dann noch eine kleine zeitliche Anpassung und schon stand der Termin Samstag morgen 6.00 Uhr als Treffzeit fest. Am Abend vorher waren alle Waren zusammengepakt und am frühen Samstag ging es dann los. Jedoch nur mit zwei dreien. Was war passiert? Herr Becker hatte frühzeitig angemeldet, daß er bis 20.00 Uhr wieder in heimischen Gefilden sein mußte, um einem wichtigen Auftrittstermin nachzukommen. Da wir daher bis gegen 17.30 Uhr abfahrbereit hätten sein müssen, kam man zu dem Schluß, einen weiblichen Ersatz einzuspannen. Der sagte zwar auch zu, entschied sich aber dankenswerterweise Samstag früh erst dafür, doch nicht mit zu fahren. Na Klasse! So ging die ganze Sache schon gut los. Vielen Dank, Gina.

Gegen 10.00 Uhr trafen die mutigen Recken in Herten ein. Wo wir sonst immer die ersten am Ort des Geschehens waren, waren wir diesmal (fast) die letzten Aussteller, die eintrafen. Man wies uns einen Platz hinter dem Podium zu. Mit einer Stunde Aufbauzeit kam man natürlich mit 2 Personen und unseren Standideen nicht hin. Kaum hatte Herr Burger die Computerschau eröffnet, stürmten auch schon die Massen auf unseren Stand. Und hier 10 Lose und da zwanzig und hier und da noch schnell etwas aufgebaut und dort schon die ersten Lose eingetauscht ... das Chaos war perfekt!



Um es kurz zu sagen, die Los-Aktion war ein voller Erfolg. Die Umstände für

die beiden Betroffenen waren es allerdings nicht. Selten soviel Streß gehabt. Der Tag schlich sich so langsam dahin, und gegen Abend war wiedereinmal ein hartes Stück Arbeit erledigt. Nach dem Abbau ging es dann, wie schon letztes Jahr, in den Vestischen Hof, um gemeinsam noch eine Kleinigkeit zu Essen und zu Trinken. Schwer erschöpft gegen 23.00 Uhr vielen alle Beteiligten müde und ausgelaugt in ihre Betten.



ABBUC JHV, offizieller Bericht

Natürlich hat sich auch einiges Offizielles abgespielt. So gab es neben unserer Tombola-Aktion natürlich noch andere Aussteller sowie einen Bericht des ABBUC-Vorstandes über das abgelaufene Geschäftsjahr.

Am Anfang dieses Berichtes wurde eine Gedenkschrift für den verstorbenen Matthias Köster verlesen, der viele Jahre im Vorstand und Vereinsleben des ABBUC tragende Rollen gespielt hat.

Der Höchststand der Mitglieder betrug in diesem Jahr 872, nun sind es wieder um die 842. Die Hobbytronic verlief schlecht. Es wurde viel zu viel Schrott angeboten, der PD-Verkauf war auch nicht mehr so toll. Daher beschloß der Vorstand, im nächsten Jahr nicht mehr auf der Hobbytronic anzutreten - frenetischer Applaus der sonst be(nach)teiligten Ehefrauen. Berichtet wurde auch über eine internationale Mailbox, an der es aber kaum deutsche Beteiligungen gab.

Als interessanteste Neuigkeit ist die Entwicklung einer PC-Diskette zu beurteilen, mit der es möglich ist, eine DD-Diskette des XL mit einem PC-Laufwerk zu lesen. Mit dieser Diskette wäre eine Übertragung mit dem Turbo-Link dann nicht mehr nötig. Der Hammer: Diese Diskette ist als PD freigegeben worden. Carsten Strotmann arbeitet zur Zeit an einem Programm, mit dem es dann auch noch möglich ist, Bilder vom PC zum Atari (und umgekehrt) zu übertragen.

Die Diskussion über die Zusammenlegung mehrere Magazine (TOP-Magazin, ABBUC, Mega usw.) ist auf breite Abstoßung getroffen. Die meisten User möchten doch diese Entwicklung getrennt beobachten und finden, daß die drei Magazine eigenständig bleiben sollten.

Nun mußte natürlich noch etwas zur enttäuschenden Präsentation des ABBUC auf der Atari-Messes gesagt werden. Herr Burger stellte dies wie folgt dar: Auf der Hobbytronic '92 habe er die mündliche Zusage des Herrn Huber erhalten, kostenlos auf der Atari-Messe vertreten zu sein (normaler Klub-Preis: DM 300,-- bis 400,--). 1 Monat später erhielt man eine ganz normale Anmeldung, auf der von dieser Vereinbarung nichts mehr stand. Man rief daraufhin Herrn Huber an, damit dieser sich noch einmal darum kümmere. Dies tat er auch und gab dem ABBUC per Fax erst 4 Wochen vor Messebeginn die schriftliche Bestätigung. Dieser Zeitraum war jedoch für den Verein zu knapp gesteckt. Verständlich, denn wer kann schon so kurzfristig eine extra Atari-Messe Demo erstellen, Postkarten an die Mitglieder verschicken und sich auch noch Urlaub für die Vorbereitung und





Sie waren auf der JHV mit 13 Usern die stärkste Vertretung. "Ars-Vivendi" heißt ihr Motto, was Übersetzt "Die Kunst des Lebens" hier besser "Die Kunst des Überlebens" bedeutet. Die ARGS (ABBUC-Regional-Gruppe Stuttgart) entwickeln Hardware und stellen sie dem ABBUC zur Verfügung. Geplant und baufertig sind schon einige Produkte. Vorführbereit liegt uns momentan die erste Württembergsche Diskette vor, die mit Spielen, Demos und vielem mehr vollgepackt ist. Auf der Rückseite befindet sich ein interessantes Rollenspiel.

Die spannende Frage, ob der ABBUC wirklich auf der AtariMesse sein wird ist momentan noch ungeklärt. Fest steht allerdings die nächste Messe in Halle, die am 17.4.1993 stattfinden wird. Ein kleiner Hilferuf noch vom ABBUC, bevor wir zu den Ausstellern übergehen. Der ABBUC sucht dringend Softwareprogrammierer (Maschinencode), die zu entwickelten Hardwareerweiterungen die entsprechende Software erstellen möchten.

Durchführung nehmen. Naja, vielleicht läuft es ja im Jahre '93 besser. Alle Beteiligten hoffen dies, fällt doch diesmal die Hobbytronic weg, um Eigenwerbung zu betreiben.

Der Kassenbericht viel erfreulich kurz aus, dafür gab es dann ein bißchen zu wählen. Joost Küpp, der Mann mit der Pfeife und seinem Bauplanservice wurde zum 2. Vorsitzenden gewählt. Joachim Siegmund ist neuer Kassierer, da Burkhard Wagner nach Nürnberg zog und nun keine Zeit mehr dafür hat.

Aus Amerika kam Joseph Kennedy. Er berichtete über die schlechte Lage der User in den U.S.A. Laufend würden Mitglieder abspringen, es gäbe kaum Neuheiten.

Anschließend kamen die Arbeits- und Regionalgruppen zu Wort. Beim Rechnerservice verlief alles ruhig, der Floppyservice liegt im Krankenhaus, der Bauplanservice verschickt zwar viel, doch Resonanz über Einbauerfolge oder -mißerfolge bekommt er gar keine. Zum Thema Textverarbeitung gab es nur zu berichten, daß es gar nichts zu berichten gibt und selbst die Action-WG hatte keine Resonanz. Dafür steht das zweite Action-Magazin mit einem ausführlichen Kurs über diese Sprache.

Die Regionalgruppe aus dem Ruhrgebiet erzählte vom einem Treffen im November, die West-Warendorf-Truppe plant auch demnächst ein Treffen. Am aktivsten war noch mit die Gruppe aus Würzburg, die nun eine Demo fertig programmiert, allerdings jetzt einige Raumprobleme hat. U.N.O. hört sich toll an, sind aber auch nur 5 Leute. Zudem war zu erfahren, daß Alfons Klüpfel aus Hohenroth (Bayern) die Lizenz für Daisy Dot 3 erhalten hat. Wer sich für dieses Programm interessiert kann sich bei Alfons Klüpfel, Rhönblick 25, W-8741 Hohenroth weitere Informationen holen (bitte 1DM in Briefmarken beilegen).

Auf die Stuttgarter Regionalgruppe und ihr Umfeld sollte man näher eingehen.

Die Aussteller

Neben dem schon ausführlich erwähnten KE-SOFT Stand gab es natürlich auch noch andere Anbieter aus der Szene. So gab es einen ABBUC-Restestand, auf dem, traurig, traurig, dem ABBUC zur Verlosung geschenkte



Artikel verkauft wurden. Zudem konnt man dort auch neue Plotterstifte sowie 800XEs erwerben.

Von der Firma Peters wurde verlautbart, daß es einen neuen Bibomon gäbe, mit vielen interessanten Neuheiten. Powersoft (Markus Rösner), AMC-Verlag (Armin Stürmer) sowie Mileng (EDV-Computershop Berlin) waren ebenfalls mit jeweils einem Stand vertreten, auf dem sie diverse Hard- und Software präsentierten. Neuheiten gab es hier keine.

Interessantes gab es auch wieder aus dem Hause ANG (Holland). Der neue Pokey + Sampler wurde vorgestellt, ein Drumeditor und noch einiges mehr, wie wir in letzten beiden Ausgaben auch schon berichteten. Im 1. Halbjahr 1993 ist auch wieder ein Treffen in Arnheim in Aussicht.

Mehrere Neuheiten gab es beim TOP-Magazin zu sehen. So hatte man aus Polen das Spiel Bank Bank (Bank Panik), Depot Plus 1.7 sowie ein Börsenspiel neu im Angebot. Dazu ein Netzteil für den XL/XE mit 5V und 2.5A für DM 25,--

Natürlich war der ABBUC-Stand mit seinem PD- und Bauplanservice wieder vertreten. Benjisoft stellte sein neues Spiel vor, welches in einer Demoversion schon zu sehen war. Leider ist es die dritte oder vierte Umsetzung des Spieles Plotting, welches es bei uns für DM 14,80 mit Skiabfahrt zusammen als Player's Dream I gibt. Schade, der Junge ist gut, programmiert bloß immer schon Sachen, die es schon gibt (Soundmonitor usw.).

Abschließend ist zu sagen, daß sich die diesjährige JHV sicher wieder für alle Beteiligten gelohnt hat, für die einen mehr, für die anderen weniger.

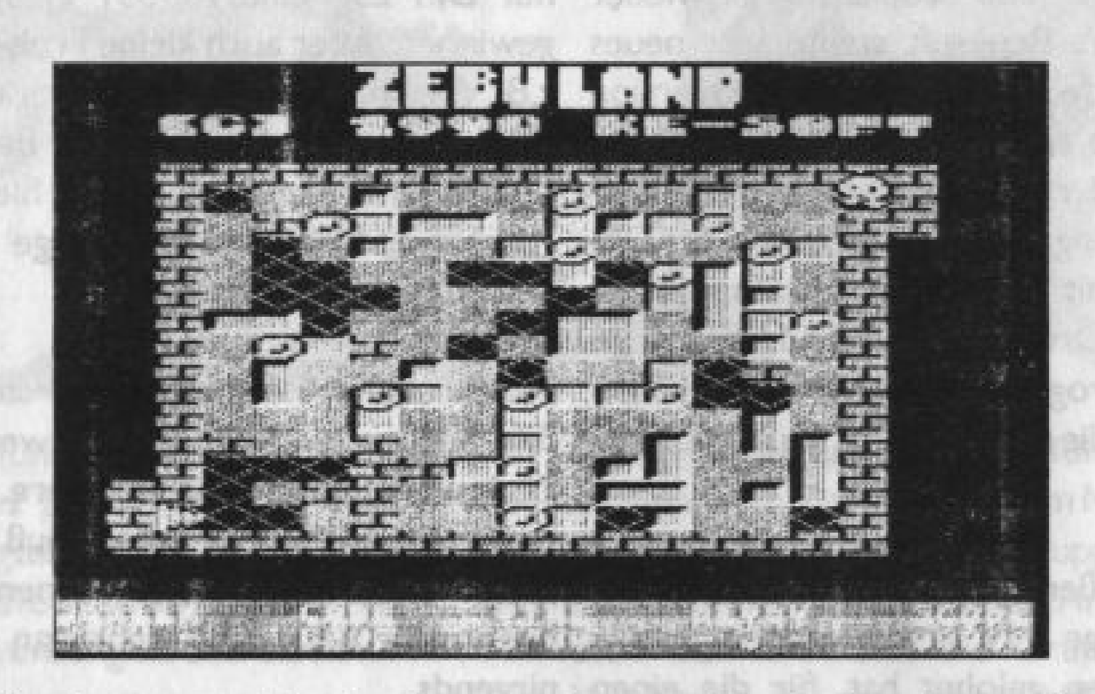
Nun noch zum KE-SOFT Stand: Dort gab es fast die gesamte Palette des KE-SOFT Angebotes zu bewundern und kaufen. Wer wollte, und das waren viele, konnte zum Preis von nur DM 0,50 pro Stück Lose kaufen. Damit hatte man z.B. die Chance, mit einem Einsatz von nur DM 25,- eine XF-551 Floppy zu gewinnen. Aber auch kleine Preise, wie z.B. Weihnachtsschmuck oder diverse Zeitschriften fanden Gefallen bei den Usern. An Neuheiten gab es hier die XLENT-Software sowie einige neue USA-Importe zu sehen.

Abschließend bleibt zu sagen, daß die JHV wie immer einen Besuch wert ist, auch wenn man einmal mehrere Stunden Fahrt in Kauf nehmen muß. Eine solche Fülle von verschiedenen Anbietern für Atari 8-Bit sieht man sonst nirgends.

KE/MB

Vorstellungen

Zebuland-Utility Disk



Aus Holland ist etwas erfrischend neues auf den deutschen Markt "geschwappt". Man kennt ja die Freaks, die Codes knacken, bestehende Level verändern möchten, oder einen Editor benötigen. Zu manchen Spielen gibt es sowas bereits. Erwähnt sei hier nur das Pinball-Construction-Set oder das Wargame-Construction-Set von SSI. Ein "Construction-Set" für ein reines Denkspiel, bei dem man sogar die Codes ändern kann, ist allerdings neu.

In Holland ist das Spiel Zebuland sehr verbreitet (zu 90% meißt als Raubkopie). Seine Beliebtheit steigerte sich so sehr, daß man begann, verschiedene "Werkzeuge" für dieses Spiel zu entwerfen. Es begann mit einem Programm, mit dem man die vorhandenen Codes verändern kann. Man kann sie sich nicht nur einfach anschauen, indem man die Levelnummer angibt, sondern kann sie auch verändern, sich einen zufälligen Vorschlag machen lassen und dieses dann abspeichern.

Dazu kam dann ein Editor, der sich von vielen seiner Art durch geniale Bedienerfreundlichkeit unterscheidet. Es fängt mit dem Einbau der verschiedenen Elemente an. Man setzt nicht einzelne Charakter in seinen Screen, sondern bewegt immer gleich das ganze Element, welches man setzen möchte. Dazu kann man in einem Auswahlscreen das entsprechende Element anwählen und (alles mit einem Knopf/Tastendruck) im Screen ablegen. Dazu ist es möglich, sich am Anfang automatisch einen Fußboden zu verlegen, auf dem sich der Level abspielen soll. Genauso leicht kann man sich mit Hilfe eines weiteren Tastendruckes den Fußboden um das umrandete Feld weglöschen. Wer einmal mit dem Editieren anfängt, kommt so leicht nicht mehr davon weg.

Doch natürlich möchte man sich seine Level auch schön abspeichern. Dazu ist es erforderlich, eine Zebu-Data Disk anzulegen. Auf dieser werden die Codewörter, als auch die selbstentworfenen Level abgespeichert. Eine solche Data-Disk kann man sich vom Programm aus erstellen lassen (dauert circa 5 Minuten), oder aber man kopiert sich die Rückseite der Programmdiskette mit einem Sektorkopierer auf eine andere Diskette, was meist schneller ist. Hat man nun auf dieser Diskette seine Level und Codewörter abgespeichert, benötigt man zum Spielen dieser Level nur noch die Zebuland Originaldiskette, legt vor Spielbeginn die Datendiskette ein und kann sich nach Eintippen des jeweiligen Codes seine Level durchspielen.

Dies alles bietet Ihnen die Zebu-Land Utility Disk zum Preis von DM 19,80. Sie können also jederzeit die vorhandenen Codewörter ansehen, editieren, per Zufall ändern oder einfache Codewörter einsetzen. Ebenso können Sie beliebig viele eigene Level erstellen und natürlich mit Ihrer Originaldiskette spielen.

Insgesamt ein absolutes Muß für alle Zebu-Land Liebhaber. Ich betone dies, da eigentlich nur diese Zielgruppe in Frage kommt, wer Zebuland noch nicht hat, kann mit dieser Utility-Disk nichts anfangen. Wer es allerdings sein Eigen nennt, kann seinen Spielspaß um ein vielfaches erhöhen.

Dazu gleich noch ein Aufruf: Wer diese Diskette bei uns kauft, hat die Möglichkeit, durch das Erstellen von eigenen Leveln Einkaufsgutschriften zu bekommen! Dadurch macht sich diese Anschaffung auch noch bezahlt ...

MB

Steckbrief

Name: Zebu-Land Utility Disk
Kurzbeschreibung: Editor für Zebu-Land Level und Codes
Hersteller: ANG-Software
Datenträger: Diskette
KE-SOFT Preis: DM 19,80

Moon Patrol

Als Sie Ihren Vertrag bei der Luna Polizeistation unterschrieben, wer hätte da gedacht, daß man Sie ausgerechnet in den 9. Sektor schickt, in dem es von miesen Raumpiraten nur so wimmelt und sich Gauner und Geröll auf Sie stürzen. Schön, Sie haben einen harten Laser und können mittels Sprungdüsen auch höhere Hindernisse überwinden, doch im Sektor neuen braucht man mehr als nur gute Gerätschaften, um zu überleben. Nicht nur die Felsbrocken und Krater, auch die UFOs mit ihren Raketen, sowie feindlichen Landminen samt Panzern stören doch enorm bei Ihrer Patrouille.
Um es zwischendurch mal zu erklären: Man fährt mit seinem Mondfahrzeug über eine horizontal scrollende Landschaft und muß dabei über Krater und Felsen springen, verschiedene Objekte am Boden und in der Luft abschießen sowie weiteren Gefahren ausweichen. Nun zurück zur Patrouille:

Ein solche Patrouille fängt meißt recht harmlos mit ein paar Kratern und Felsbroken an. Doch schon bald kommen die ersten UFOs. Mit dem Feuerknopf kann man zum Glück die UFOs samt Raketen vernichten, auch die Felsbrocken lassen sie leicht zerbersten, doch schon bald tauchen die ersten Probleme auf. Wenn man schießt geht der Schuß gleichzeitig nach vorne und oben los. Trifft der nach vorne gehende Schuß, so explodiert der Gegenstand und man kann erst dann wieder schießen wenn die Explosion verschwunden ist. Diese kleine Feinheit führt dazu, daß man oftmals sehr genau timen muß und nicht einfach so drauflosfeuern kann. Dazu kommen dann noch die Krater, die man zwar leicht überspringen kann, sollte sich jedoch ein Felsen dahinter befinden, ist auch hier ein wenig Geschick erforderlich. Zu späteren Zeitpunkten steigt die Ebene sogar an, sodaß Sie es mit herunterrollenden Felsen zu tun bekommen.

Kommen wir nun zu den unmenschlichen Gegnern. Diese greifen in verschiedenen Formationen aus der Luft an. Die Formationen unterscheiden sich in ihrer Anzahl, Geschwindigkeit und der Art der Raketen, die sie abwerfen. Solange diese nur beim Auftreffen explodieren, sind sie relativ harmlos. Hinterlassen Sie dabei jedoch Krater, ist Vorsicht geboten. Aufpassen sollte man auch bei den Panzern, die gerne einen Schuß ablassen, bevor man mit seinem Mondfahrzeug in Schußreichweite kommt.
Die Grafik des Spieles ist relativ abwechslungsreich. Die Gegner wechseln sich in unterschiedlicher Weise ab und von Abschnitt zu Abschnitt werden sie auch schwieriger. Dies kommt daher, daß manche Schwierkeiten auch kombiniert werden. Der Hintergrund wechselt von Abschnitt zu Abschnitt. Dabei erlebt man ein simuliertes 3D-Scrolling, daß heißt, der Hintergrund scrollt (in 2 Abstufungen) langsamer als der Vordergrund. Zudem gibt es einen Landschaftshintergrund, sowie einen Stadthintergrund.

Das Fahrzeug selbst ist einfach aber umwerfend geschickt animiert. Es rollt auf seinen zwei Rädern über die hügelige Landschaft und paßt sich ihr immer an. Die Gegener sind ebenfalls einfach gehalten, aber trotzdem wirken Sie bedrohlich. Ebenso verhält es sich mit dem Sound, der sicher keinen vom Hocker reißt. Er ist einfach, aber zweckmäßig. Die Hintergrundmusik ist gut gelungen und motiviert.

Das wichtigste Element, welches den Spielspaß über längere Zeit aufrecht erhält, ist die Art und Weise, wie man seine Patrollie abschnittsweise erledigen kann. Es gibt 5 Punkte, die man nacheinander erreichen muß. Alle 5 Punkte sind wieder in fünf Abschnitte eingeteilt. Verliert man nun ein Leben, muß man nur am Anfang dieses Abschnittes anfangen und nicht wieder ganz von vorne. Von Punkt zu Punkt läuft eine Zeit mit. Unterbietet man eine vorgegebene Zeit, so bekommt man dafür Bonus-Punkte, ansonsten nichts.

Nun geschieht es ziemlich schnell, daß die vier gegebenen Leben ausgelöscht sind. Dafür ist eine geniale Continue-Funktion dabei. Man kann jederzeit genau an dem Punkt starten, an dem man das letzte Leben verloren hat (natürlich läuft dabei die Zeit unentwegt weiter). Durch diese Funktion ist es möglich, mit genug Zeit den Beginner-Level ganz durchzuspielen. Daß man ihn auch mit sowenig wie möglich Leben durchspielen sollte um geübt für den Champion-Level zu sein, ist selbstverständlich. Zu schnell werden dort die Probleme größer und größer. Hier kommen dann von hinten anfliegende Raketen, schießende Panzer und Landminen hinzu. Der Vorteil dieses Systems: Man hat sehr schnell Erfolgserlebnisse, die sehr motivierend sind, braucht aber seine Zeit, um perfekt zu sein.

Insgesamt hat mir dieses Spiel beim Testen sehr viel Spaß gemacht. Ich empfehle es für groß und klein, den auch jüngste Spieler kommen mit dem einfach Spielprinzip schnell zurecht und können ihre Geschicklichkeit verbessern. Für DM 19,80 erhalten Sie auf Steckmodul ein schönes Spiel, das auch längere Zeit motiviert.

MB

Steckbrief

Name: Moon Patrol
Kurzbeschreibung: Über Mondoberfläche fahren.
Hersteller: Atari
Datenträger: Steckmodul
KE-SOFT Preis: DM 19,80

Rescue On Fractalus

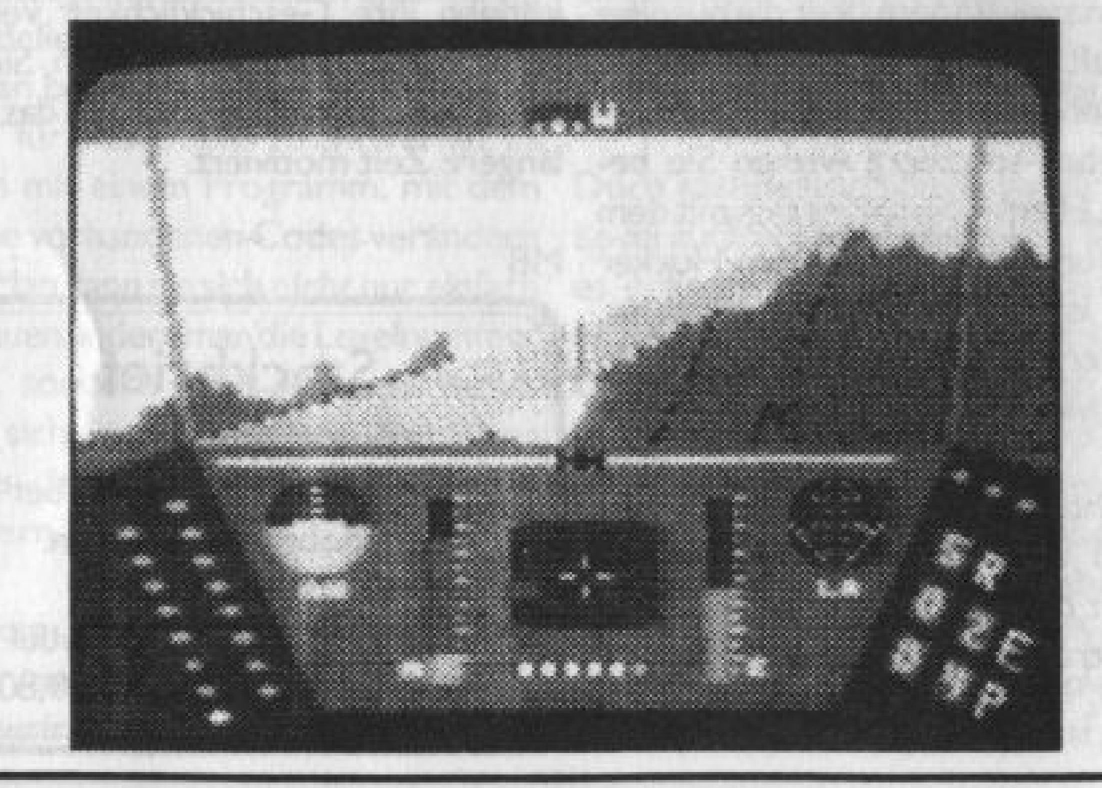
Von Lucasfilm haben wir in den letzten Monaten schon einiges vorgestellt. Das Top-Spiel aus diesem Hause läßt allerdings so einiges anderes nur verblassen.

Worum geht es eigentlich? Gute Piloten waren schon immer eine Mangelware. Der Feind ist über den Planeten Fractalus gefallen. Während der geschickte Gegner die außerplanetarischen Streitkräfte in Schach hält, fällt auf dem Planeten ein Pilot nach dem anderen den bösartigen Kampfstationen der "Jaggies" zum Opfer. Doch Piloten sind knapp und jeder Pilot wird wieder benötigt. Daher haben Sie nun die (wirklich ehrenvolle) Aufgabe, soviele Piloten wie möglich zu retten.

Also rein ins Abenteuer, bzw. rein mit dem Modul in den Schacht. Compi an und ..."Boah ey, voll geil, ey!". Man wird von einem gewaltigen Sound und einem kleinen Titelbild begrüßt, in dem man unschwer erkennt, hier handelt es sich um Lucasfilm High-Quality! Schnell noch ein kleiner Vorspann, bevor es ins Geschehen geht. "Klein" ist nett gesagt. In Wirklichkeit sieht man ein faszinierendes Raumschiff, in dessen Mitte zwei Scheiben vertikal gegeneinander rotieren. Aus einer dieser Scheiben kommt nun Ihr Raumschiff rausgeschossen. Natürlich nicht schnurgerade, sondern genial dreidimensional!

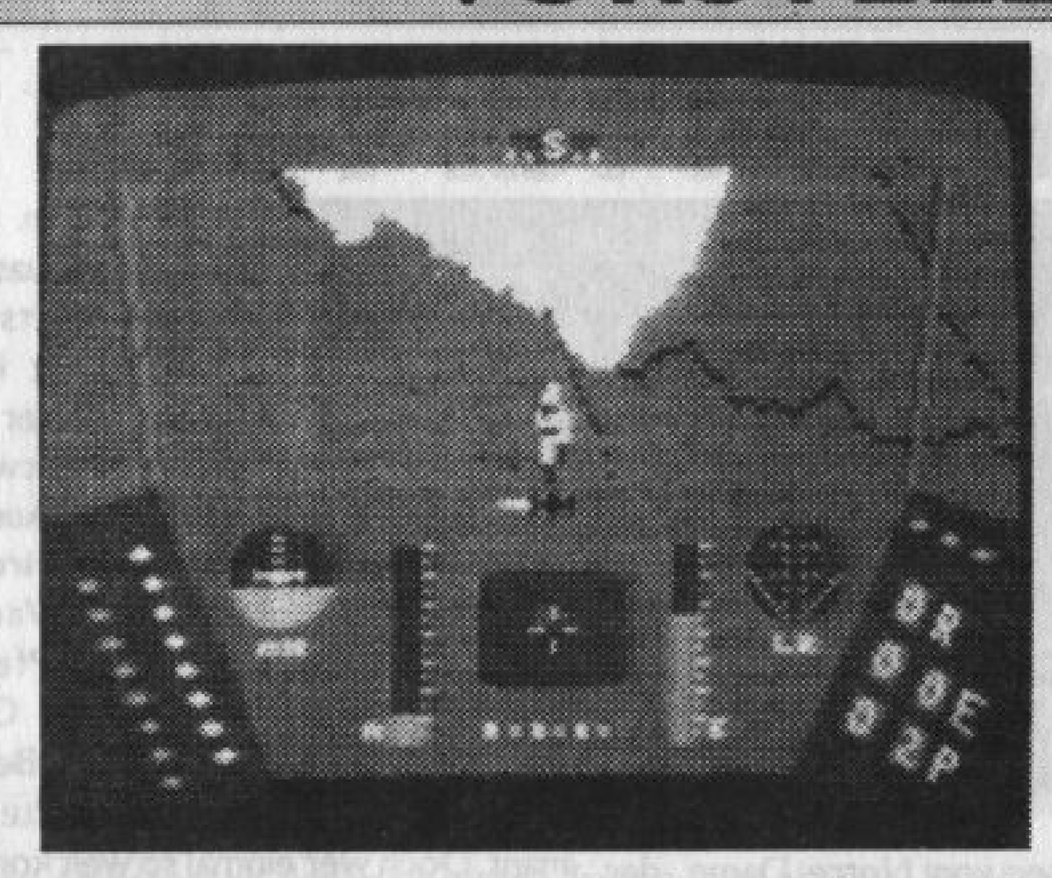
Endlich sind wir beim Spiel. Zuerst muß man jedoch einen Schwierigkeitsgrad einstellen, doch dazu später mehr. Bemerkenswert ist hier die Musik, die während der Eingangsphase abläuft. Im Spiel steuern Sie, vereinfacht gesagt, einen Raumgleiter, von dem man ein Cockpit sowie die Außenwelt sieht. Diese Außenwelt ist vektoriell fractalig aufgebaut. Fliegt man in die Nähe eines Berges, wird dieser größer, schwenkt man nach links, huscht er rechts unten an einem vorbei, wie in einem richtigen Flugzeug. Alles ist also vektoriell dreidimensional aufgebaut, vergleichbar mit F-15 Strike Eagle, nur daß bei Rescue in Fractalus die Berge viel häufiger sind, alles viel größer wirkt und man mit seinem Raumschiff viel schneller steuern kann.

Hat man sich nach ein paar Minuten von dem ewigen "Boah ey,..." erholt, kann man so langsam zum Spiel übergehen. Aufgabe ist es, die auf den Bergspitzen sitzenden Jaggies abzuschießen, was garnicht so einfach ist. Man hat dazu immer nur einen Schuß, aber der heizt so schnell durch die Lüfte, daß man auch garnicht mehrere bräuchte. Die Jaggies selbst feuern mit schweren Lasern zurück, also immer schön auf das Energiefeld aufpassen. Neben diesen ekligen Genossen gibt es noch die eigenen Piloten. Per Zielradar gelangt man zu diesen. Ist man nah und tief genug, muß man landen und die Systeme ausschalten, der Pilot kommt dann angelaufen. Dies sage ich nicht nur so, das sieht man auch so! Im Normalfall haben die Piloten alle weiße Helme. In Ausnahmefällen rettet man sogar einen Ace-Pilot mit lila Helm. Ein kleines Problem ergibt sich dadurch. Man sieht nicht immer die Helme der zu rettenden Piloten, wenn man nicht geschickt genug rangeflogen ist. Dies sollte man tun, den in höheren Leveln versuchen auch feindliche Piloten in Ihr Raumschiff einzudringen und dies ist immer tödlich. Sollten Sie einen solchen Piloten schön draußen lassen, bekommen Sie ein einmaliges Spektakel geliefert: Das feindliche Alien springt dann an die Frontscheide und schlägt mit wütenden Fäusten auf sie ein. Ist man schnell genug, kann man die Triebwerke einschalten und das Alien rösten. Ansonsten endet dies mit einer zertrümmerten Scheibe und dem Spielende. Hier kann man sich in der Highscoreliste verewigen.



Womit wir bei den Leveln wären. Bis zu 30 verschiedene Schwierigkeitsstufen kann man anwählen. Am Anfang gibt es nur sehr wenige Jaggies, die einem das Leben schwer machen. Deren Anzahl steigt ebenso wie die Anzahl der zu rettenden Piloten. Zudem können mit der Zeit immer mehr feindliche Piloten auftauchen!

Ab dem 16 Level wird daß ganze zur echten Simulation. Man hat neun Tage und Nächte Zeit, alle Piloten zu retten. Um sich bei Nacht zurecht zufinden, stehen einem nur die Instrumente zur Verfügung. Überhaupt die Instrumente. Man kommt mit sehr wenigen, überaus



übersichtlich angeordneten Instrumenten aus. Da wäre ein kleines Nachtsichtgerät, eine Abstandsgerät nach rechts, links und unten, ein Fadenkreuz, ein Kompaß sowie einige Scanner und Indikatoren. Hört sich viel an, ist aber alles in Windeseile erklärt und genausoschnell kapiert und umgesetzt.

Die Grafik fasziniert mich jedesmal, wenn ich dieses Spiel spiele. Sie ist bis in die kleinsten Feiheiten genial. Ob es mit dem Röhreneffekt am Anfang einer jeden Mission anfängt, natürlich gekoppelt mit einem guten Sound und dem Eintreten in die Fractalus-Atmosphäre. Oder aber das Ende einer Mission, wenn man genug Piloten gerettet hat und man zum Mutterschiff zurück fliegt.

Der Sound ist in allen Bereichen genial, vom Spielprinzip ganz abgesehen. Kennen Sie ein Spiel, indem man sogar bei abgeschlossenen Vorgängen wie dem Aufnehmen eines Piloten so einen Aufwand betrieben hat, wie hier? Ich nicht. Zudem auch hier die Animation des Piloten hervorragend gelungen ist. Es sind diese Feinheiten, die dieses Spielprinzip so perfekt abrunden. Natürlich macht das kombinierte Rumgeballere und Rumgeheize in der richtigen Atmosphäre und mit der richtigen Grafik so faszinierend fesselnd. Trotzdem bekommt man ernsthafte Probleme, wenn man nach fünf Stunden Rumretterei pro Tag sein soziales Umfeld vernachlässigt. Doch das sollte ein Problem sein, mit dem jeder selber fertig werden muß. Die DM 24,80 sind eigentlich viel zu billig, doch den Spruch "Wir müssen verrückt sein" darf ich aus urheberrechtlichen Gründen leider nicht verwenden.

MB

Steckbrief

Name: Rescue On Fractalus
Kurzbeschreibung: Piloten retten in 3D.
Hersteller: Atari/Lucasfilm
Datenträger: Steckmodul
KE-SOFT Preis: DM 24,80

MIDI-Master

Wie, ein MIDI-Interface für den kleinen Atari? Sie lesen richtig! Es gibt es wirklich. Für alle, die nicht wissen, was das ist: MIDI ist ein Standart, auf den sich Hersteller von Musikinstrumenten geeinigt haben. Dieser Standart macht es möglich, zwischen verschiedenen Musikinstrumenten, meist Keyboards, Daten auszutauschen und sich so gegenseitig anzusteuern. Dies wird natürlich sehr oft für Computer benutzt, die sich natürlich hervorragend eignen, um die vom Instrument gesendeten Daten abzuspeichern und diese dann zu editieren.

In der Schachtel finden wir eine Diskette, ein Kabel, das mit dem I/O-Port des Atari sowie dem MIDI-In/Out des Keyboards verbunden wird sowie ein kleines Handbuch. Nach Anschluß des Kabels und Booten der Diskette erscheint der 8-Spur Sequenzer auf dem Bildschirm. Wieder die Erklärung für die, die diesen Begriff noch nicht kennen: Ein Sequenzer ist ein Gerät, das die auf einem Keyboard gespielten Töne in digitaler Form aufnimmt, wobei nicht die Klänge, sondern lediglich die gedrückten Tasten gespeichert werden. Dadurch ist es möglich, das zuvor gespielte mit anderen Klängen wiederzugeben oder es zu editieren. Der Computer kann natürlich hervorragend die Rolle eines Sequenzers übernehmen. 8-Spur Sequenzer heißt einfach, daß man acht verschiedene Tonfolgen einzeln aufnehmen und dann gleichzeitig abspielen kann, also z.B. Schlagzeug, Bass, Melodie, Begleitung usw.

Der Sequenzer bietet nun die Möglichkeit, in Echtzeit, also Live, eine oder mehrere Spuren gleichzeitig aufzunehmen. Jede Spur ist dabei allerdings nur Monophon, d.h. immer nur ein Ton gleichzeitig pro Spur! Wer mehrstimmig spielen will, muß mehrere Spuren gleich-

zeitig zur Aufnahme freigeben. Für jede der acht Spuren kann ein extra MIDI-Kanal sowie eine Programm-Nummer, die an das Keyboard gesendet wird, gewählt werden. Außerdem ist für jede Spur eine Transpose-Funktion sowie eine Verzögerungs-Funktion vorhanden.

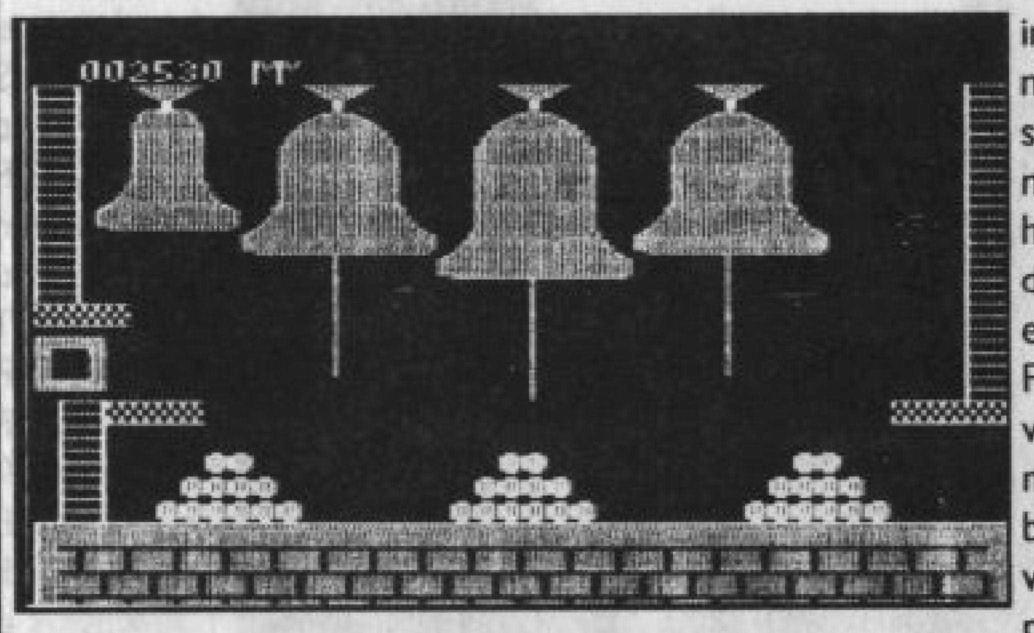
Dies hört sich alles sehr schön an. Prinzipiell ist es das auch. Wer jetzt allerdings etwas aufnimmt und hinterher feststellt, daß ein Fehler drin ist, hat leider Pech gehabt, denn der Sequenzer bietet weder eine Quantisierungs-Funktion (festlegen von bestimmten kleinsten Notenwerten), noch eine Editier-Funktion, um Fehler zu korregieren. Dadurch wird das ganze Programm, meiner Meinung nach, relativ sinnlos, weil man es ja doch nie schafft, alles perfekt getimt und ohne Fehler einzuspielen. Da heutzutage fast jedes Keyboard einen eigenen (besseren) Sequencer eingebaut hat, ist der MIDI-Master dadurch auch schon überflüssig geworden. Man kann ihn allenfalls als nette Spielerei betrachten, wofür er allerdings schon wieder zu teuer ist, denn er ist nur in England, höchstwahrscheinlich bei Gralin International, wenn überhaupt, zu bestellen und zwar zu einem Preis von ca. DM 100,-. Ich muß ehrlich sagen, daß ich ziemlich enttäuscht davon war, ich hatte mir mehr versprochen. Wenigstens eine Editier-Funktion hätte vorhanden sein müssen, um vernünftig damit arbeiten zu können.

KE

Steckbrief

Name: MIDI-Master
Kurzbeschreibung: MIDI-Interface mit 8-Spur Sequencer
Hersteller: 2-Bit Systems
Datenträger: Hardware + Disk
KE-SOFT Preis: Nicht erhältlich.
Bezugsquelle: Gralin International

Quasimodo



Der Glöckner von Notre Dame, der bekannt ist als der Bucklige oder eben Quasimodo, dürfte allen unter Ihnen ein Begriff sein. In diesem Spiel übernehmen Sie die Rolle von Quasimodo und sollen die gestohlenen Diamanten zurück an ihren ursprünglichen Ort bringen. Die Diamanten wurden in einem hohen Turm versteckt, in dem es von Wächtern, Fledermäusen, Glocken und Leitern nur so wimmelt. Die Wachen können Sie mit Steinen bewerfen, sollte eine Wache aber durchdringen, verlieren Sie eines Ihrer Leben. Der erste Diamant ist nicht sehr hoch, an ihn ist leicht heranzukommen. Haben Sie die Wachen besiegt, können Sie ihn bereits mitnehmen. Zurück, Diamant abgeliefert und wieder in den Turm und weiter hoch. Das geht natürlich erst, wenn Sie den Wachen wieder entkommen sind. Sollte kein Weg vorhanden sein, so läßt sich Quasimodo natürlich nicht von seiner Mission abbringen, er schwingt sich einfach Tarzan-mäßig von Glocke zu Glocke, ein irrer Spaß. Man schwingt, bis die Glocken läuten und kann sich dann springend an das nächste Glockenseil begeben. Ist man oben angekommen, kann man den zweiten Diamanten abliefern. Hier taucht eine Teleportertür auf, die zum Titelbild führt, denn hier werden die drei Diamanten abgeliefert. Dann geht's wieder zurück zur letzten Herausforderung. Natürlich erst einmal wieder vorbei an den Wachen und hoch in den Turm. Nun muß Quasi quasi (lustiges Wortspiel, nicht?) ganz hoch hinaus, denn er muß die Palastwand erklimmen. Aus den Fenstern wird er von den Wachen mit Pfeilen beschossen! Oben wartet als Belohnung der dritte Diamant. Doch wer einmal so weit kommt, muß schon einige Spiele hinter sich haben!

Grafisch bietet Quasimodo sehr viel. Angefangen beim Glöckner selbst, der so super animiert ist und zum kringeln aussieht. Die Hintergrundgrafik und das weiche Scrolling natürlich darf ebenfalls nicht vergessen werden, wie die geniale Titelmelodie, die sich zu einem echten Ohrwurm mausert, da macht das Game-Over endlich mal Spaß, denn dann darf man wieder die Titelmelodie hören. Die Soundeffekte während des Spieles sind ebenfalls mehr als gelungen.

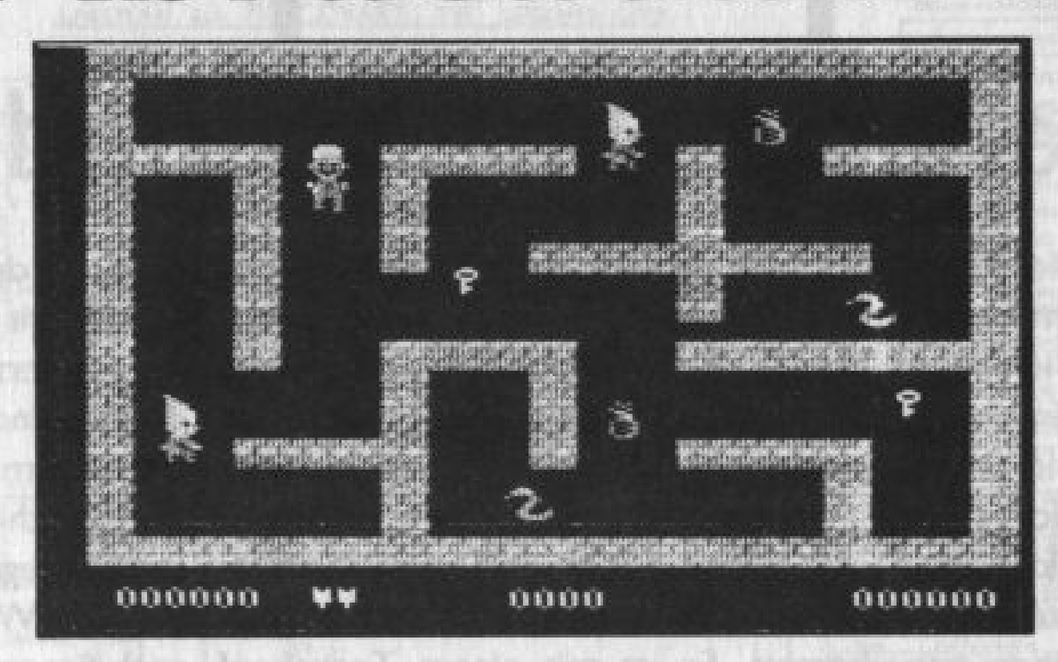
Da die Diskette nicht allzuteuer ist (DM 24,80), sehe ich für alle Spieler und Grafik- und Soundfans unter Ihnen keine Möglichkeit, diesen fantastischen Evergreen in den Regalen von KE-SOFT verstauben zu lassen. Übrigens ist dieses Spiel nur in begrenzten Stückzahlen vorhanden, entscheiden Sie sich also schnell.

TS

Steckbrief

Name: Quasimodo
Kurzbeschreibung: Glockenschwingen und Wächter metzeln.
Hersteller: Synsoft
Datenträger: Diskette
KE-SOFT Preis: DM 24,80

Abracadabra



Schwer auszusprechen, finden Sie nicht? Das dazugehörige Spiel ist dafür aber umso leichter zu spielen, aber nicht zu schaffen! Aber von vorne.

Bei Abracadabra handelt es sich um ein Labyrinthspiel. Man steuert ein Männchen im Labyrinth umher und muß der Reihe nach jeden Schlüssel in eines der Schlüssellöcher stecken, um dann mit dem auftauchenden Schatz das Labyrinth durch den Ausgang zu verlassen. Das lustige daran ist, daß das Labyrinth nicht feststeht, sondern sich die Wände ständig bewegen. Dadurch wird der Aufbau des Labyrinthes ständig verändert, wodurch man sich immer wieder neue Wege suchen muß. Wenn man nicht aufpaßt, wird man sogar eingeschlossen. Je nach Level ist die Anzahl der zu öffnenden Schlüssellöcher verschieden. Aber das sind natürlich nicht alle Gefahren. Anfangs hat man es mit ein paar Zauberern zu tun, die langsam im Labyrinth umherwandern. Eine Berührung kostet natürlich ein Leben. Zum Glück kann man aber schießen, um sie sich vom Hals zu halten. Diese Zauberer fangen dann aber an, Bomben liegenzulassen, die beim Explodieren allerlei Getier freigeben. Das geht von Käfern über Spinnen bis hin zu riesigen wandernden Totenschädeln. Diese sehen echt witzig aus, wenn sie so vor sich hin beißen.

Features

Grafisch bietet das Spiel hübsche Figuren die auch nett animiert sind. Beim Abschießen und bei Explosionen erscheinen kleine Schriftzüge wie "Bang" oder "Poff" in den Rauchwolken, echt lustig die Sache. Der Sound ist gut, es gibt zu jeder Aktion passende Geräusche sowie eine stimmungsvolle Hintergrundmusik. Das Spiel kann alleine oder zu zweit gespielt werden. Außerdem kann man den Startlevel auswählen.

Lieferumfang

Das Spiel wird auf Steckmodul mit deutscher Anleitung geliefert und kostet DM 24,80. Die Anleitung ist gut verständlich und eindeutig.

Fazit

Ein schönes Geschicklichkeitsspiel das lange reizt. Man möchte immer weiterkommen. Besonders, wenn man zu zweit spielt möchte man sich gegenseitig übertrumpfen. Dieses Modul packt man immer wieder mal gerne aus, da es sich sowohl für ein schnelles Spielchen als auch für eine längere Sitzung hervorragend eignet. Insgesamt auf jeden Fall eine lohnende Anschaffung!

KE

Steckbrief

Name: Abracadabra
Kurzbeschreibung: Schätze Sammeln im Labyrinth
Hersteller: TG Software
Datenträger: Steckmodul
KE-SOFT Preis: DM 24,80

Spieletips

Mercenary - The second City

Zu diesem Nachfolger von "Mercenary - Escape from Targ - wurden mir einige Tips und ein Plan zugeschickt. Ich hoffe, sie helfen einigen Verzweifelten weiter. Die zwei grünen Hangars sind unterschiedlich. Der eine befindet sich an der LOC 13.08 und beim anderen kann man nicht durch einen Fahrstuhl zur Oberfläche fahren. Den zweiten kann man nur betreten, wenn man durch den Zwei-Wege-Transporter im Hangar bei LOC **.08 geht. Um im Irrgarten des ersten grünen Hangars (LOC 13.08) den wichtigen Paß zu bekommen, muß man folgenden Weg gehen: S, S, O, N, S, O, N, W. Von hier gibt es dann zwei Ausgänge. Der eine ist der 'Authors Cheat Room', der andere ist aber vorzuziehen. Es führt als Ein-Weg-Transporter zu einem gelben Raum mit sechs weiteren Ein-Weg-Transportern. Man entkommt nur lebend, wenn man durch die linke Tür geht. Diese hat jedoch den Nachteil, daß alle Seiten vertauscht werden. Aus links wird rechts und umgekehrt. Man sollte zweimal durch den Transporter gehen, weil sich der Effekt dann aufhebt. Der Käse erscheint in diesem Spiel zweimal. Einmal liegt er im 'Colony Craft' in einem Raum, aus dem man nicht herauskommt. Er ist mit einem Totenkopf gekennzeichnet. Ein anderer Tip lautet: Man sollte in diesen Raum teleportieren und dann durch die Tür mit dem Totenkopf gehen. Von hier fällt man zurück auf Targ. Unten an- gekommen, muß man aber zu Fuß zum nächsten Elevator LOC gehen. Die bessere Möglichkeit ist, den Käse im 'Playar Briefing Room' zu suchen. Er ist hier aber als Tisch getarnt. Nimmt man diesen, meldet sich Benson mit 'Cheese'. Hat man nun den Käse (Tisch), dann kann man mit etwas Geduld zum zweiten Punkt am Himmel fliegen. In den Räumen, in denen 'BLIND' steht, sieht man keine Türen oder Wände, sondern nur Gegenstände, die sich darin befinden. Wenn man in einen solchen Raum hinein muß, dann sollte man gleich nach der Tür irgendeinen Gegenstand ablegen. Man findet dann das Tor leichter. Wenn man im grünen Hangar nach diesem Prinzip im orangenfarbenen Raum vorgeht, erreicht man früher oder später den Hangar, in dem das interstellare Raumschiff steht. Das ist jedoch sehr zeitaufwendig und es ist besser, gleich zu diesem Hangar zu fliegen (LOC **.08). Aber nicht den Paß vergessen, ohne den man wie beim ersten Teil den Fahrstuhl nicht benutzen kann! Ohne Antigrav kann man viele Dinge nicht tragen. Er befindet sich im braunen Hangar bei LOC 03.04.

WM

Usyless

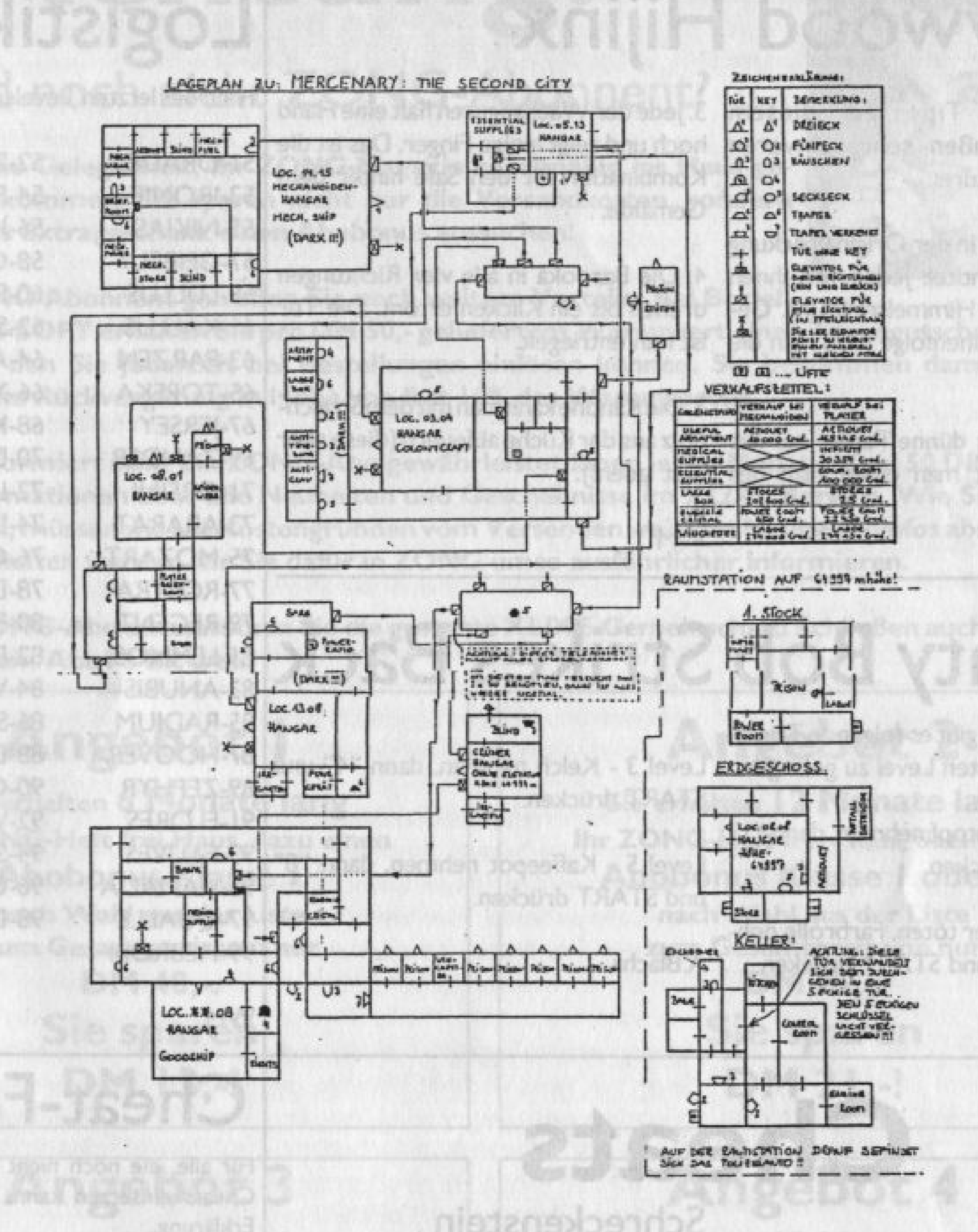
In diesem deutschen Grafik-Adventure sollte man die Absturzstelle untersuchen und die Codekarte an sich nehmen. Im Norden findet man am Krater eine Eisenstange, nachdem man die Umgebung untersucht hat. Diese Stange benutzt man, um vor der Basis den Erdriß zu überwinden. Die Codekarte braucht man an der Tür zur Basis, die sich dann öffnet. Das jetzt bekanntgegebene Codewort M 96 tippt man ein, nachdem man die zweite Diskettenseite eingelegt hat.

Im Verteilerraum öffnet man den Kasten und nimmt die Laserpistole mit. Im Norden liegt der Computerraum. Hier untersucht man die Geräte und findet ein Modul. Zurück zum Verteilerraum, dann nach Westen. In der I.V.-Schleuse schiebt man das Modul in den Modulschacht. Daraufhin öffnet sich die Tür und man befindet sich in einem langen Gang. Geht man nun nach Westen, steht man vor der verschlossenen Lagerraumtür. Die Tür muß man aufschießen, sonst kann man nicht in das Lager. Ist man dort, geht man nach Norden und steht vor einem Regal. Hier öffnet man die gelbe Kiste und findet den so dringend benötigten Sauerstoff.

Jetzt muß man nach Einlegen der dritten Diskettenseite den Code AK2 eingeben. Nun ist man wieder außerhalb der Basis und steht vor einer Kraterlandschaft. Wenn man nach Norden geht und dann nach Westen, kommt man zu einem Krater. Untersucht man die Umgebung, sieht man eine dunkle Stelle am Fuß des Kraters. Auch diese muß untersucht werden, damit man auf eine Öffnung aufmerksam wird, die in den Krater führt. Geht man nun hindurch, ist das Versteck des Raumschiffs gefunden. Die Disk muß nun wieder gewendet und der Code TS4 eingegeben werden. Der Weg teilt sich hier. Man muß sich nach Osten wenden und dann nach Norden. Nun ist man in einem Gang und untersucht mal wieder die Umgebung. Vorne sieht man etwas glitzern. Geht man jetzt nach Westen, steht man vor dem Raumschiff. Eine Untersuchung ergibt, daß es nicht beschädigt ist. Was bleibt noch zu tun? Na "einsteigen und starten" und ab geht die Post!

WM

SPIELETIPS



ACHTUNG!

Als Spielefreak haben Sie sicherlich auch einige Tips und Tricks selbst herausgefunden. Damit auch andere Leser in den Genuß Ihrer Tips kommen können, sollten Sie uns diese zusenden. Für jeden veröffentlichten Tip gibt es Einkaufsgutscheine bei KE-SOFT! Gesucht werden Tips & Tricks, Cheats sowie Komplettlösungen oder Tips und Karten zu Adventurespielen. Machen Sie mit! Wir warten gespannt auf Ihre Einsendungen!

Ihr ZONG-Team.

Hollywood Hijinx

Hier einige Tips zu diesem zugegebenermaßen sehr schweren Infocom-Adventure:

1. Auf dem Foto in der Originalpackung stehen drei Filmtitel. Jeder von ihnen endet mit einer Himmelsrichtung. Genau in dieser Reihenfolge muß man die Statue drehen.

2. Legt man das dünne Papier auf das gelbe, bekommt man einen Plan des Irrgartens.

3. Jede der Wachsfiguren hält eine Hand hoch und zeigt einige Finger. Das ist die Kombination für den Safe hinter dem Gemälde.

4. Die Bazooka in alle vier Richtungen drehen bis ein Klicken ertönt. Die Tür ist nun entriegelt.

5. Die Kanone kann man mit dem Streichholz aus der Küche abfeuern (diese aber erst laden!).

WM

Bounty Bob Strikes Back

Bei diesem Spiel gibt es folgende Tricks, um in den nächsten Level zu gelangen:

Level 1 - Blumentopf nehmen, dann "1" und START drücken.

Level 2 - Monster töten, Farbrolle nehmen, dann "3" und START drücken.

Level 3 - Kelch nehmen, dann "4" und START drücken.

Level 5 - Kaffeepot nehmen, dann "8" und START drücken.

A.Blacha

Logistik

Hier die letzten Levelcodes ab 51:

51-ORADEA	52-ZWINGE
53-IRONIE	54-PANDIT
55-NIKIAS	56-HESTIA
57-GEIBEL	58-OZELOT
59-LULLUS	60-RUBENS
61-KALLUS	62-SIRIUS
63-PARZEN	64-ARAGON
65-TOPEKA	66-XEROSE
67-JERSEY	68-KARNAK
69-ZANDER	70-DARWIN
71-ORSINI	72-LUBLIN
73-ARARAT	74-LIGNIT
75-MOZART	76-CALVIN
77-ROSTRA	78-DOTTER
79-REGENT	80-BERLIN
81-LEMNOS	82-ELSTER
83-ANUBIS	84-VERDUN
85-RADIUM	86-SCAPIN
87-HOOVER	88-DISNEY
89-ZEPHYR	90-OLIVIN
91-FLORES	92-WISENT
93-FAUVES	94-SAIGON
95-HAMADA	96-UTOPIE
97-QUALLE	98-DISKUS
99-HEBRON	

WM

Cheats

Gladiator

Editor: Sektor 125 Byte 30 von 03 in FF ändern.

Jet Set Willy

Freezer: $38DF = Neue Bildschirmleben.

Ghost Chaser

Freezer: $1D9D = Anzahl der Leben.

Schreckenstein

Freezer: $806E und $806F = Energie der Spieler nach dem Start.

BC's Quest of Tires

Editor: Sektor 72 Byte 61 von 05 in 80 ändern (beide Spieler 80 Leben.)
Freezer: Adresse 0E0A:80 = Leben

WM/A.Blacha

Cheat-Führer

Für alle, die noch nicht wissen, wie man Cheats einsetzen kann, hier eine kleine Erklärung.

Freezer: Für diese Cheats benötigen Sie einen Freezer. Am besten geeignet sind Hardware-Freezer, aber auch Software-Freezer funktionieren manchmal. Frieren Sie das laufende Programm ein und ändern Sie die angegebene Adresse in den angegebenen Wert um.

Editor: Hierzu benötigen Sie einen Diskettenmonitor. Springen Sie zum angegebenen Sektor und ändern Sie das/die angegebenen Bytes in die angegebenen Werte um.

Achtung!



Sie sind noch nicht ZONG-Abonnent?

Nutzen Sie die Gelegenheit, Ihr ZONG-Magazin regelmäßig ins Haus gebracht zu bekommen. Sie sparen nicht nur die Versandkosten, sondern dürfen sich als Extrageschenk einen Abobonus aussuchen!

Aber als ZONG-Abonnent genießen Sie noch weitere Vorteile: Bei Bestellungen bei KE-SOFT erhalten Sie pro DM 50,- geliefertem Warenwert einen Treuegutschein im Wert von DM 4,--, den Sie jederzeit bei Bestellungen einlösen können. Sie bekommen damit bei jeder Bestellung eine Rückvergütung in Höhe von fast 10% des Warenwertes!

Sie wollen informiert sein? Ein ZONG-Abo gewährleistet Ihnen jeden Monat auf ca. 50 DIN A4 Seiten aktuelle Informationen über alle Neuheiten und Geschehnisse im XL/XE Bereich. Wie Sie sicherlich bereits wissen, müssen wir aus Kostengründen vom Versenden weiterer Neuheiteninfos absehen. Über aktuelle Neuheiten werden wir Sie dafür in ZONG umso ausführlicher informieren.

Mit einem ZONG-Abo unterstützen Sie die gesamte XL/XE-Gemeinschaft! Schließen auch Sie sich an, bleiben Sie dem Atari 8-Bit treu!

Angebot 1

Sie erhalten 6 Monate lang
Ihr ZONG-Heft frei Haus, dazu einen
Abobonus Klasse 1
nach Wahl aus der Liste
zum Gesamtpreis von nur
DM 40,-.
Sie sparen
DM 13,-!

Angebot 2

Sie erhalten 12 Monate lang
Ihr ZONG-Heft frei Haus, dazu einen
Abobonus Klasse 1 oder 2
nach Wahl aus der Liste
zum Gesamtpreis von nur
DM 75,-.
Sie sparen
DM 21,-!

Angebot 3

Sie erhalten 6 Monate lang
Ihr ZONG-Heft + Programmdisk frei Haus,
dazu einen
Abobonus Klasse 1, 2 oder 3
nach Wahl aus der Liste
zum Gesamtpreis von nur
DM 65,-.
Sie sparen
DM 13,-!

Angebot 4

Sie erhalten 12 Monate lang
Ihr ZONG-Heft + Programmdiskette frei Haus,
dazu einen
Abobonus Klasse 1, 2, 3 oder 4
nach Wahl aus der Liste
zum Gesamtpreis von nur
DM 120,-.
Sie sparen
DM 36,-!

Zusätzlich zu Ihrer Ersparnis erhalten Sie den Abobonus völlig kostenlos, außerdem einen oder mehrere Wertgutscheine in Höhe von je DM 4,--! Rechnen Sie nach, Sie werden sehen, es lohnt sich auf jeden Fall!

PD-Software

Ich will Sie wieder einmal recht herzlich begrüßen, zur diesmaligen PD-Ecke. So langsam geht es Weihnachten zu, senden Sie KE-SOFT mal ein paar PD-Disketten, die mit Weihnachten zu tun haben, damit wir Ihnen nächsten Monat rechtzeitig zu Weihnachten ein paar weihnachtliche PD's vorstellen können. Weihnachtskompatibel allerdings sind die diesmonatigen PD-Disketten. Da wieder viel Wert auf Abwechslung gelegt wurde, müßte eigentlich jeder Geschmack gedeckt werden.

Backgammon

Für Freunde der Gesellschaftsspiele präsentieren wir diesen Monat das beliebte Brettspiel "Backgammon". Man spielt alleine gegen einen sehr starken Computergegner. Das gesamte Spiel läuft in hochauflösender Grafik ab und ist hervorragend grafisch dargestellt. Alle Spielelemente sind sehr gut erkennbar und übersichtlich. Durch den starken Computergegner macht das Spiel auch viel Spaß. Wer das Brettspiel mag, mag auch diese Version. Selbst, wer das Originalspiel noch nicht kennt, sollte sich diese Diskette einmal anschauen, denn durch die gute Umsetzung kann dieses Spiel auch "nicht-Backgammon Spieler" begeistern.

Zargon

Hierbei handelt es sich um ein deutsches Grafikabenteuer. Zur Geschichte: Sie sind ein Plünderer. Nach drei Monaten wird es aber langweilig, da Sie bereits alles geplündert haben und es gibt leider auch keine Monster mehr, mit denen man sich anlegen könnte. Also machen Sie sich auf den Heimweg, der über's Wasser führte. Am Kai angekommen sehen Sie nur ein altes Geisterschiff, Richtung Süden ist eine Spelunke. Werden Sie es schaffen, wieder nach Hause zu kommen? In Zargon haben Sie die Möglichkeit, dem kleinen Abenteurer zu helfen.

Die etwas lange Ladezeit zu Beginn stört ein wenig, aber das Spiel ist dafür sehr gut gelungen, wobei der Parser an einer Stelle des Spieles sogar drei Objekte hintereinander versteht. Das Spiel ist ziemlich schwierig, also etwas für erfahrene Adventure-Spieler unter Ihnen.

Demo-Power

Auf dieser Diskette finden Sie gleich mehrere Demo's. Die beeindruckendste Demo hier ist wohl der Boink. Dabei sehen Sie im Hintergrund ein Gitter und im Vordergrund einen riesigen weiß-rot karierten Ball, der nun umherhüpft und sich dabei schräg um die eigene Achse dreht. Wirklich sehr beeindruckend, was man mit dem kleinen Atari so alles machen kann! Die nächste Demo ist die Slotmachine-Demo. Hier haben Sie die Auswahl zwischen zwei verschiedenen Demo's. Zu beiden Demo's läuft eine sehr schöne klassische Musik. Dazu sehen Sie hochauflösende Geldmünzen, die sich in verschiedenen Mustern zur Musik bewegen. Die zweite Demo besteht aus sich bewegenden Farbröhren. Als nächstes haben wir den Vorspann des Spieles "Rescue On Fractalus". Hier sehen Sie ein tolles dreidimensionales Raumschiff, aus dem in bestimmten Abständen kleinere Raumschiffe starten. Diese Demo vermittelt einen guten Eindruck von der Qualität dieses Spieles. Die nächsten Demo's bestehen aus gesampelter Sprache und Musik. Die Mythos-Demo spielt zwei Musiken aus dem Spiel "Mythos" ab. Als letztes sehen und hören wir dann noch das Musikstück "Passionately" zum Mitsingen mit Karaoke-Text auf dem Bildschirm. Das Lied ist sehr schön und mit vielen lustigen Effekten versehen. Übrigens die gleiche Machart wie die Musik aus "Tail Of Beta Lyrae" und "Alternate Reality".

Action-Games 3

Für alle Spielefreunde halten wir heute eine PD-Diskette parat, die es wiederum in sich hat. Fünf Spiele aus den verschiedensten Bereichen befinden sich auf dieser PD-Diskette. Ich werde nun kurz auf jedes Spiel eingehen, damit Sie einen kleinen Überblick davon bekommen:

"Karmic Caverns" ist ein lustiges Leiterspiel für einen Spieler, das trotz seines hohen Alters überzeugen kann. Man wird hier mit einer ganz seltsamen Logik konfrontiert: Bleibt man stehen, so sinkt man herunter. Hoch klettern kann man nur an den Leitern. Gut gelungen ist auch das Titelbild.

Pac Man's Rückkehr findet in "Back Track" statt. Ein Spiel mit dem altbekannten Prinzip. Trotzdem hebt sich diese Version von anderen des gleichen Genres ab, da andere Grafiken verwendet wurden, weg vom 08/15 Schema. Man kann hier Punkte fressen, wofür es Punkte gibt, bekommt allerdings für jeden Schritt, den man macht, ohne etwas zu fressen, Punktabzug. Dadurch kommt zusätzlich ein Strategie-Element mit ins Spiel.

"Für Elise" ist die Titelbildmelodie des Ballerspiels "Star Castles". Man steuert hier ein Raumschiff und muß eine Rakete durch Anschießen zum Starten bringen. Diese öffnet dann den Schutzschirm eines Balles, den man daraufhin abschießen kann. Hat man zehn dieser Bälle abgeschossen, gelangt man in die Höhle, wo man den durch Laser geschützten Kristall finden muß. Eine gute Grafik und teilweise schnelle Action machen dieses Spiel zu einem netten Ballerspiel.

Englisch sollten Sie in groben Zügen beherrschen, wenn Sie auf das "Atari

Adventure" zurückgreifen. Es ist ein kalter Februar-Tag und Sie sitzen vor Ihrem Atari. Doch -bamm- und Sie wurden in einen dunklen Raum versetzt. Was nun? Das ganze erinnert ein wenig an den Film "Tron". Sie befinden sich urplötzlich mitten im Atari! Gehen Sie nach Westen und Sie befinden sich im BASIC-Modul. Gehen Sie nach Osten und Sie stecken mitten im Diskettenlaufwerk. Nach oben geht's zum Drucker. Endlich mal eine lustige Idee für ein Adventure!

"Pirates Cave" ist etwas für Schnelldenker und zwar zwei dieser Sorte, denn alleine kann man zwar spielen, nur hat man dann nichts zu tun. Man versucht, sich gegenseitig die Gesichter abzujagen, indem man die horizontalen Ebenen mit den Löchtern verschiebt und damit die Gesichter auf seine Seite bringt. Irre schnell das ganze, wer wird zum Schluß die meisten Gesichter in seinem Trog haben? Sie entscheiden, lieber Zong-Leser.

Das war's für diesen Monat. Sollten Sie spezielle PD-Wünsche haben, so lassen Sie es uns, die Redaktion wissen, denn Hellsehen können wir leider nicht, deshalb sind wir auch Ihre Kritikpunkte und Wünsche angewiesen. Auch wenn Ihnen etwas nicht gefallen sollte, bitten wir Sie, uns zu schreiben. Wir können uns nur verbessern, wenn wir wissen, was Ihnen nicht paßt.

TS

Für einen Beitrag zu unserer Serie **"ML-Routinen"** erhalten Sie eine Einkaufsgutschrift in Höhe von **DM 50,-!**

ML-Routinen

Hierzu erst einmal das allerwichtigste: Bisher haben wir noch keine Reaktionen auf diese Serie erhalten. Gefällt Sie Ihnen?' Können Sie mit den Routinen etwas anfangen? Schreiben Sie uns einmal Ihre Meinung! Wenn wir nicht wissen, was Sie, lieber Leser, sich wünschen, können wir Ihr ZONG nicht Ihren Wünschen anpassen!

Und die zweite Sache: Keiner der Leser hat uns bisher einen Beitrag zu dieser Serie zugesandt. Daraus folgt, daß uns so langsam der Stoff dafür ausgeht! Wenn Sie also wollen, daß diese Serie weiterbesteht, sollten Sie einmal in Ihrer Diskettensammlung stöbern und schauen, ob Sie nicht vielleicht einmal eine kleine nützliche ML-Routine selbst geschrieben haben. Senden Sie uns diese Routine zusammen mit einer Beschreibung zu, für eine Veröffentlichung erhalten Sie eine Einkaufsgutschrift in Höhe von DM 50,- bei KE-SOFT!

Kommen wir nun aber zur ML-Routine dieser Ausgabe.

Sample-Player

Diese Routine ist in der Lage, ein Sample, also einen digitalisierten Sound, abzuspielen. Die Sounds können mit dem Pokey-Sound Sampler erstellt werden. Dieser wird vorraussichtlich ab nächsten Monat wieder lieferbar sein, mit einem neuen Programm und deutscher Anleitung. Diejenigen, die den Sampler bereits erhalten haben, bekommen die neue Software und deutsche Anleitung selbstverständlich kostenlos nachgeliefert.

Zurück zur Routine. Diese ist genau 230 Bytes lang und kann, nachdem sie als File angelegt wurde, unter Turbobasic einfach mit BLOAD geladen werden und steht dann im Speicher ab Page 6, also 1536. Das Listing ML-ROUTINE ERZEUGER erzeugt das File MLROUT.DAT auf einer Diskette. Besitzer der Programmdiskette finden sowohl das Erzeuger-Listing als auch das fertige File und das Beispiel-Programm vor.

Der Aufruf der Routine erfolgt durch A=USR($0626,SPEED,FROM,TO). Im Listing und den Programm auf der Programmdiskette steht in Zeile 50 fälschlicherweise noch START und END. Dies sollten Sie durch FROM und TO ersetzen. SPEED gibt die Geschwindigkeit des Abspielens an und kann von 2 bis 64 gehen, wobei 2 die schnellste und 64 die langsamste Geschwindigkeit ist. FROM ist die Startadresse geteilt durch 256, also immer nur feste Page-Werte (durch 256 teilbar). TO ist die Endadresse des Samples. Das Beispielprogramm würde ein Sample abspielen, das von Page 68 bis Page 72 geht, also 1024 Bytes lang ist. Da in diesen Bytes noch nichts steht, werden Sie beim Aufrufen der Routine auch nichts hören. Hierzu muß sich erst ein Sample im Speicher befinden. Dies kann z.B. mittels BGET im Turbobasic geladen werden. Aber Sie haben auch ohne Sample die Möglichkeit, ein wenig zu experimentieren: Schreiben Sie einmal in die Adresse von 68*256 bis 72*256 abwechselnd eine 255 und eine 0 und spielen Sie dieses "Sample" ab. Sie werden einen normalen Ton, wie er beim Atari üblich ist, hören. Die Tonhöhe können Sie durch die Abspielgeschwindigkeit beeinflussen. Daß dies der übliche Klang ist, liegt daran, daß Sie mit den abwechselnden Werten 0 und 255 eine Sägezahnschwingung erzeugt haben. Probieren Sie einmal, absteigende Werte von 15 bis 0, die sich immer wieder wiederholen, oder z.B. von 240 bis 0 in 16er-Schritten abwärts dort einzusetzen. Auf diese Weise können Sie schon ganz interessante Klänge erzeugen. Probieren Sie es einfach aus!

KE

Kauderwelsch

Manchmal steckt der Teufel ja wortwörtlich im Detail. So gibt es zwar eine breite Masse, die weiß, wie man eine Diskette formatiert, eine solche mit und ohne Option bootet, doch wenn es darum geht, ein Programm vom DOS aus zu starten, oder sich ein Turbobasic zu kopieren, stellt sich die Frage, wie man dies anstellt. Damit wir in Zukunft von einem gewissen Grundwissen ausgehen wollen, erklären wir in der heutigen Ausgabe einmalig alle Begriffe ganz ausführlich, denn schließlich gibt es ja auch noch Einsteiger, die nicht schon alles wissen.

Booten

Gesprochen sagt man "buhten". Um es so einfach wie möglich zu machen, schaltet man zuerst alles was an ist, d.h. Monitor, Floppy und Rechner, nicht aber unbedingt die Kaffeemaschine, aus. Anschließend schaltet man zuerst den Monitor und die Diskettenstation 1 an. Nun legt man die zu bootende Diskette in die Station Nummer 1 ein. Wenn man nur eine Station hat, ist die immer die Nummer 1. Ist der Laufwerkshebel umgelegt, kann man nun den Computer anmachen; nein, nicht mit Essig und Öl, sondern indem man seinen Power-Schalter auf ON stellt. Der Computer fängt nun an zu arbeiten und lädt von der Diskette zuerst das DOS (Disk-Operation-System) und anschließend einige andere Gechichten, je nach Programm und Diskette. Bei der Programmdiskette von ZONG ist dies auf der Vorderseite meistens zuerst das Turbobasic und anschließend das Auswahl-Menü für die Programm, die sich auch noch auf der Diskette befinden. Wurde bereits einmal gebootet, ist es nicht mehr nötig, die Diskettenstation oder den Monitor auszuschalten. Man braucht dann nur noch den Computer aus- und wieder einzuschalten.

Booten mit OPTION

Prinzipiell geht der Vorgang genauso vor sich wie beim oben beschriebenen Booten. Nur muß hier, während der Computer eingeschaltet wird, die OPTION-Taste festgehalten werden, und zwar solange, bis das Ladegeräusch zu hören ist. Dabei wird daß im Computer integrierte BASIC nicht in den Speicher geholt, was sonst immer automatisch passiert, so daß verschiedenen Programmen nun mehr Platz im Speicher zur Verfügung steht.

Vom DOS aus laden

Manche Programme auf der Programmdiskette benötigen kein Turbobasic, bzw. können von diesem aus nicht gestartet werden. Wollen Sie nun eines dieser Programme starten, müssen Sie zuerst die Programmdiskette ganz normal booten, bis das ZONG-Auswahlmenü erscheint. Nun tippen Sie die Taste "D", und Sie befinden sich im DOS. Befinden Sie sich im normalen Basic oder Turbobasic (am "READY" auf dem Bildschirm zu erkennen). Nun tippen Sie einfach DOS, gefolgt von einem Return. Achten Sie darauf, daß sich keine weiteren Buchstaben in der Zeile befinden. Nach kurzer Zeit ist das DOS geladen. Auf den ZONG-Disketten befindet sich im Normalfall die DOS 2.5 Version, meistens in Englisch. Wollen Sie nun ein spezielles Programm vom DOS aus laden, tippen Sie zuerst bitte L (+Return), was für "Binäres Laden" steht. Anschließend geben Sie den im Heft angegebenen Filenamen an, der geladen werden soll. Fertig.

Diskette formatieren

Um eine Diskette zu formatieren, gehen Sie bitte wieder, wie oben beschrieben, ins DOS. Legen Sie nun, nach Erscheinen des DOS-Menüs die Diskette in das (erste) Laufwerk, die sie formatieren möchten. Tippen Sie anschließend I, oder P, je nach Format, das die Diskette haben soll. Bei dem Singleformat (P) gehen weniger Daten auf eine Diskette. Nach Eingabe des Buchstabens (I oder P) werden Sie nach der Laufwerksnummer gefragt. Im Normalfall ist dies 1, sofern Sie nicht eine Diskette in einem zweiten Laufwerk formatieren möchten.

Anschließend werden Sie um ein "Y" für Yes=Ja zur Bestätigung gebeten. Sie können im DOS-Menü jede Funktion vor Ihrer Ausführung durch Tippen der Break-Taste abbrechen. Sie sollten allerdings nie eine Funktion unterbrechen, wenn das DOS gerade auf Ihre Diskette schreibt, es entstehen dann meist irreparable Fehler.

DOS auf die Diskette schreiben

Um ein DOS auf die Diskette zu schreiben, sollten Sie diese erst wie oben beschrieben formatieren. Dann tippen Sie "H" (+RETURN) für "Write DOS files" und geben als Laufwerksnummer "1" ein (+RETURN). Bestätigen Sie nun wieder mit "Y" (+RETURN) und das DOS.SYS sowie das DUP.SYS werden auf die Diskette geschrieben.

TB auf Disk kopieren

Möchten Sie eine Diskette erstellen, auf der sich ein Turbobasic befindet, und die auch gebootet werden kann, so formatieren Sie sich bitte eine bootfähige Diskette (siehe oben). Anschließend rufen Sie mit "O" "Duplicate File" auf, so Sie nur eine Diskettenstation zur

Verfügung stehen haben. Sie werden anschließend nach dem Filenamen gefragt, der kopiert werden soll. Beim Turbobasic handelt es sich hierbei um das File AUTORUN.SYS mit 145 Sektoren, welches sich auf jeder Programmdiskette befindet. Bitte geben Sie also AUTORUN.SYS (+Return) an. Sie werden nun gebeten die Quelldiskette (Source Disk), von der Sie dieses File entnehmen wollen, in das erste Laufwerk zu legen und zur Bestätigung RETURN zu tippen. Nachdem der Computer das File eingelesen hat, werden Sie gebeten, nun Ihre Zieldiskette (Destination Disk) einzulegen, auf die das File kopiert werden soll. Legen Sie also nun Ihre formatierte Diskette in das erste Laufwerk und tippen Sie RETURN. Keine Angst: Sollte auf der Zieldiskette nicht mehr genug Platz für das File sein, wird dies das DOS erkennen und eine Fehlermeldung ausgeben. Die vorhandenen Datein werden allerdings nicht berührt.
Haben Sie allerdings zwei Laufwerke zur Verfügung, so legen Sie bitte in das erste Laufwerk die ZONG-Programmdiskette ein und in das zweite Ihre formatierte Diskette. Tippen Sie nun "C" (+RETURN) für "Copy File(s)" und geben AUTORUN.SYS,2:AUTORUN.SYS ein (+RETURN). Nun wird das File kopiert.

Peripherie

Einige Unklarheiten können auch bei der Benutzung von zusätzlichen Gerätschaften auftauchen. So sind bei einigen Computer die Joystickports nicht 1 und 2 wie bei der XE-Serie, sondern 0 und 1 oder "Left" und "Right". Wenn im ZONG steht: "Joystick in Port stecken/ benutzen", so gehen wir von der XE-Serie aus. Stecken Sie also Ihren Joystick tief genug in den linken Port. Die Ports (frei übersetzt: Hafen) befinden sich auf der rechten Seite Ihres Rechners. Außnahmen bilden hier die alten 400er und 800er.

Steckmodule gehören in den rechten Schacht, direkt neben den Expansionsport auf der Rückseite der XE-Serie. Bei den XLs und den Gamesystemen haben Sie einen extra Modulschacht auf der Oberseite Ihrer Rechners. Schieben Sie die Module so in den Schacht, das die beschrifftete Vorderseite nach vorne (XL), bzw. nach oben (XE) schaut und vergewissern Sie sich, daß das Modul fest sitzt. Bei Modulen sollte man streng darauf achten, daß sie erst dann aus dem Schacht gezogen oder eingesteckt werden, wenn der Computer ausgeschaltet ist. Es wurde schon beobachtet, daß es einen 800XL zerlegte, nachdem ein Modul ohne Ausschalten des Rechners entfernt wurde. Daß auf manchen Modulen "Left Cartridge" steht, liegt daran, daß die früheren 800er und 400er zwei Modulschächte hatten. Beachten Sie es einfach nicht.

Zum Druckerinterface ist auch eine Kleinigkeit anzumerken. Leider handelt es sich bei den meisten Interfaces um eine Sorte, die ganz einfach zu zerstören ist. Man braucht nur das Interface in eine angeschaltete Floppy oder einen laufenden Computer zu schließen, schon brennt bei vielen ein kleines Bauteil durch. Dies ist zwar nicht bei allen Interfaces so, aber doch leider bei vielen. Achten Sie daher darauf, daß sie ein Interface immer nur an ausgeschaltete Geräte anschließen. Dies bedeutet, daß Sie zuerst alle Gerätschaften (Floppys, Computer und Drucker) erst ausschalten müssen, anschließend das Interface anschließen und nun zuerst Drucker, dann Floppy und zum Schluß den Computer anschalten dürfen. Im Allgemeinen sollten Sie die Geräte in dieser Reihenfolge einschalten, um ein sicheres Arbeiten zu gewährleisten.

MB

An alle User!

Für unsere Rubrik "Workshop" suchen wir ständig neue Themen und Kurzlistings! Beteiligen Sie sich an ZONG und senden Sie uns Ihre Kurzlistings mit kleinen Erläuterungen oder Abhandlungen über ein bestimmtes Thema, das auch andere User interessieren könnte! Machen Sie mit, jede Veröffentlichung wird natürlich honoriert!

Senden Sie Ihre Beiträge an die Redaktion ZONG!

Silent Service

Bei diesem Spiel übernehmen Sie die Rolle eines U-Boot Kapitäns, der mit den gleichen Problemen und Möglichkeiten konfrontiert wird, die ein wirklicher U-Boot Kapitän hat. Dazu gehört eine Vielzahl von Wahlmöglichkeiten, Szenarios und Spielvariationen.

Schnellstart

Die meisten User möchten mit ihrem Spiel so schnell wie möglich beginnen. Für die Ungeduldigen unter unseren Lesern hier ein schneller Einstieg.

1) Schauen Sie sich den Abschnitt U-Boot- und Kampfkontrolle unten an, um sich mit dem Schiff vertraut zu machen.

2) Schauen Sie über das Kommando-Brücken Menü (unter Besonderheiten) und die Schlacht-Stationsbildschirme, um die Möglichkeiten auf diesen Schirmen kennenzulernen.

3) Laden Sie das Programm.

4) Suchen Sie sich die Torpedo/Geschütz Übung oder die Konvoy-Aktionsszenerie aus.

5) Wählen Sie den Schwierigkeitsmode 1 (Training).

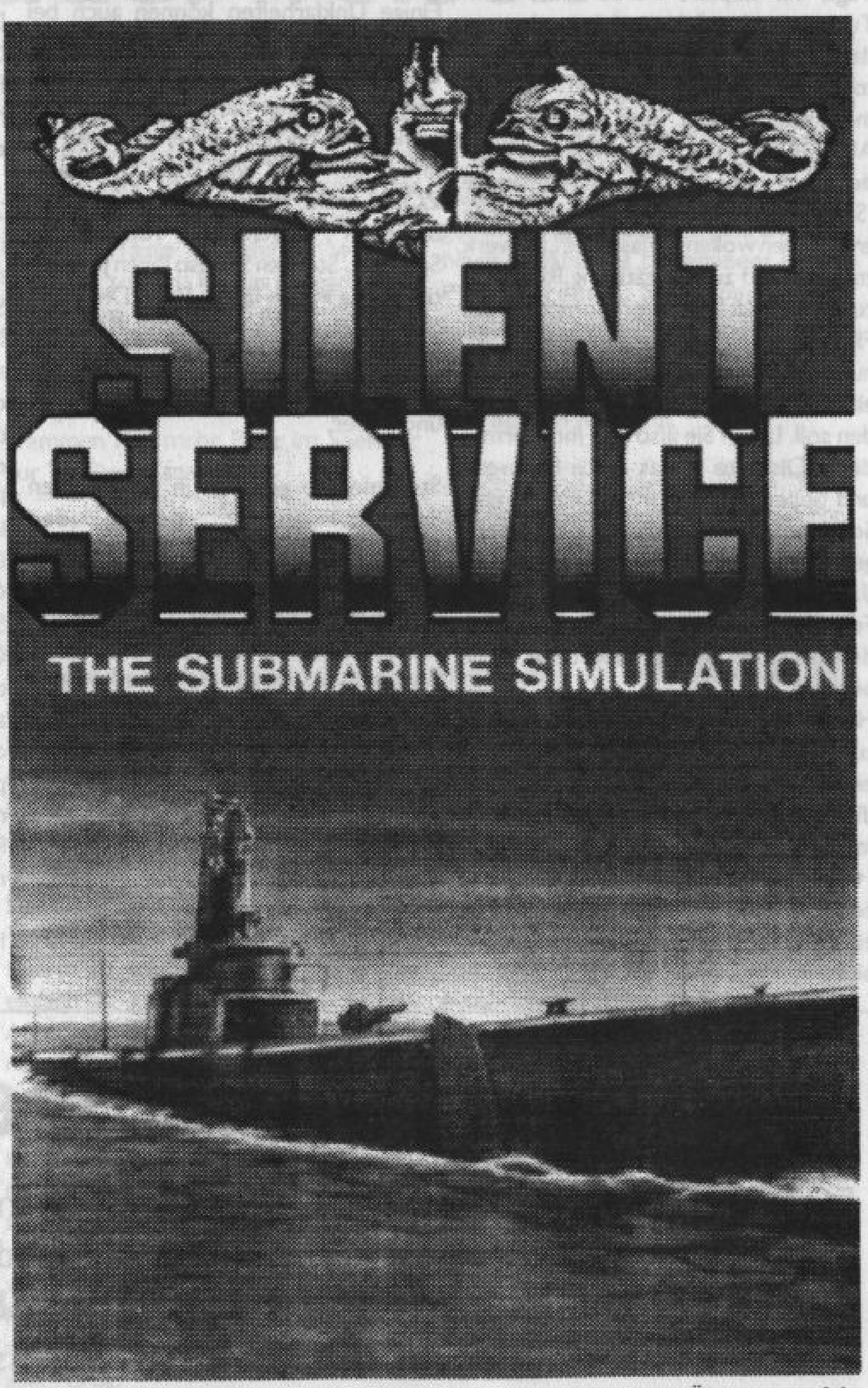
6) Schalten Sie alle Realitätsfaktoren aus (off).

7) Viel Glück.

Ladeanweisung/ Szenarien

Legen Sie die Diskette ins Laufwerk 1, schalten Sie dieses an, anschließend den Monitor und zum Schluß den Computer. Anders gesagt: Booten Sie einfach die Diskette.

Es erscheint nach dem Ladebild ein weiteres Titelbild und anschließend die



Highscoreliste. Tippen Sie hier bitte START, um in das erste Menü zu gelangen. In diesem können Sie zwischen den folgende Szenarien wählen:

1) Torpedo/Geschütz-Übung auszuführen

2) Konvoy Aktionen

3) Kriegs-Patrouillen

Das erste Szenarium führt Sie zum amerikanischen Stützpunkt Midway Island, wo vier alte Frachtschiffe als Ziel für Torpedo- und Geschützübungen verankert sind. Bei der zweiten Art werden historische U-Boot Angriffe auf Geleitzüge simuliert. Bei den Kriegs-Patrouillen befehlen Sie einen U-Boot, welches in einem der US-Stützpunkte auf Midway in Brisbane oder Freemantle beginnend, eine Reihe von Geleitzugaktionen umfaßt und zum jeweiligen Stützpunkt zurückführt.

Ausbildungs- & Realitätsgrade

Sie können zwischen vier verschiedenen Ausbildungsgraden wählen: "Midshipman", "Lieutnant", "Commander" und "Captain". Dieser Grad wirkt sich auf die Treffsicherheit der Torpedoschüsse, den Grad der Beschädigung durch Wasserbombenangriffe, die Geschicklichkeit von feindlichen Beobachtungsposten und Echolotmannschaften aus.
Anfänger sollten mit dem ersten, erfahrene Kapitäne mit dem 4. Grad spielen.

Die Simulation kann zudem durch verschiedene Realitätsgrade variiert werden. Mit jedem Grad wird ein Element eingeführt, welches die Simulation realistischer aber auch schwieriger macht. Zur Wahl dieser Grade steuern Sie den blinkenden Stern mit dem Joystick auf und abwärts. Die Yes/No-Anzeige wird mit dem Feuerknopf verändert.

1) Eingeschränkte Sicht. Ist diese ausgeschaltet, erscheinen auch Schiffe auf Ihrer Karte, die durch Echolot und Radar eigentlich noch nicht zu sehen wären.

2) Konvoy-Zick-Zack. Ist dieser ausgeschaltet, fahren die Frachtschiffe immer geradeaus, ansonsten im Zick-Zack Kurs.

3) Blindgänger. Diese explodieren nicht und wühlen nur Wasser auf.

4) Reperaturen nur im Hafen. Ist dies ausgeschaltet, werden Reperaturen automatisch vorgenommen. Ansonsten sind diese nur im Hafen möglich.

5) Erfahrene Zerstörer. Eingeschaltet: Diese Zerstörer haben bessere Echolotmannschaften und sind hartnäkkiger.

6) Konvoy-Suche. Sollte dies eingeschaltet sein, erscheinen Geleitzüge nicht immer im Erfassungsbereich, sondern müssen mit dem Periskop gesichtet werden.

7) Eingabe des Winkels vor dem Bug. Ist dies gewählt, wird die Berechnung des "Winkels vor dem Bug" nicht länger automatisch vom Computer vorgenommen (nur für erfahrene Spieler zu empfehlen).

Die eingestellten Schwierigkeitsgrade (1-9) und die versenkte Tonnage entscheiden über den Eintrag in der Highscoreliste.

U-Boot Kontrolle

Buchstaben können einfach getippt werden, Richtung in Klammern geben den gleichwertigen Joystickbefehl an. "+" bedeutet Shift-Taste drücken.

+1 - Kartenübersicht

+2 - Kommandobrücke

+3 - Wahl Periskop/Fernrohr. Nur zugänglich wenn sich das U-Boot an der Oberfläche oder in Periskoptiefe befindet.

+4 - Meßgeräteübersicht

+5 - Schadensbericht

+6 - Anzeige des Logbuches des Steuermannes für die laufende Patrouille.

+8 - Rückkehr zur Patrouillenauswahl zur Suche nach einem neuen Geleitzug. Bim Spielen einer Convoy-Aktion wird das Spiel damit beendet.

P - Periskope aus/einfahren: Beim Ausfahren ist der Blick nach in Fahrtrichtung gerichtet.

0-4 - Geschwindigkeitsfestlegung: 0=langsam, 4=schnell

R - Rückwärtsfahren

D (unten) - Tauchen: Sie veranlassen Ihr U-Boot abzusinken. Um dies zu stoppen, siehe Auftauchen.

S (oben) - Auftauchen: Sind Sie am Sinken, wird dieses dadurch gestoppt, ansonsten tauchen Sie auf.

<- (links) - Links einschlagen. Sie beginnen eine Linkskurve zu fahren (Gegenuhrzeigersinn).

-> (rechts) - Rechts einschlagen. Wenn links eingeschlagen wurde, wird das Ruder wieder in die Mitte gestellt, ansonsten rechts.

Return - Ruder in die Mitte. und Sinken/Steigen beenden.

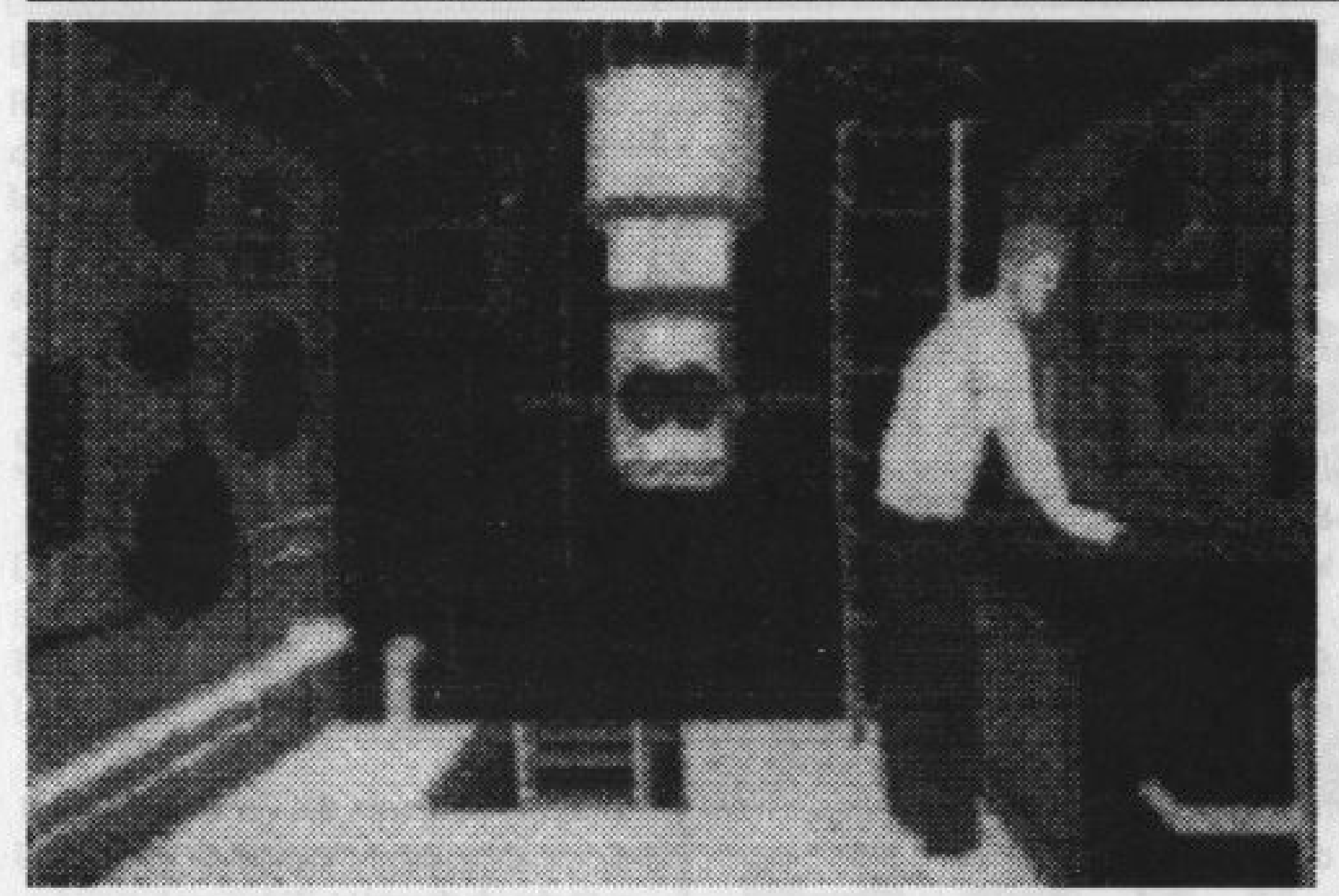
CTRL-E - Notfallballons aufblasen: Verursacht sofortiges schnelles Aufsteigen und ist nur einmal pro Patrouille möglich.

Kampfkontrolle

I - Identifiziere Ziel

T - Torpedo feuern: Es können immer nur vier scharf sein. Wenn der fünfte losgeschickt wird, wenn der erste noch unterwegs ist, wird dieser abgebrochen.

G - Geschütz feuern (4-Zoll)



+ - Schußweite um 25 Yard erhöhen.

- - Schußweite um 25 Yard verringern.

? - Trümmer ausstoßen: Öl und Dreck steigen an die Oberfläche, um Verfolger abzuschütteln (nur einmal möglich).

A - Winkel vorm Bug bestimmen. Mit dem Joystick einstellen.

Sonstige Kontrollen

W - Warten, oder auch Pause

F - Schnellerer Ablauf der Simulation

N - Rückkehr zun normalen Zeitmaß

Z - Vergrößert den Maßstab der Situationskarte. Dient zur genaueren Untersuchung der nähert Umgebung.

X - Verkleinert wieder den Maßstab.

Geräusche

Verschiedene Geräusche werden Ihnen bei Ihrer Simulation über den Weg laufen:

"Ping"-Geräusch: Der Echolotbediener meldet, daß der Feind das U-Boot mit Echolot geortet hat.

"Platsch"-Geräusch: Der Echolotbediener meldet, daß der Feind soeben Wasserbomben über dem Schiff abgeworfen hat.

Pfeifendes Explosionsgeräusch: Ihr U-Boot wurde von einem Zerstörergeschütz getroffen und beschädigt.

Torpedoabschuß-, Torpedogeräusch: Torpedo wurde in die angegebene Richtung abgefeuert.

Deckgeschützgeräusch: Deckgeschütz wurde abgefeuert.

Entferntes Explosionsgeräusch: Der Echolotbediener meldet einen Torpedo oder Geschütztreffer.

Rumpfknarrgeräusche. Sie haben die geprüfte Nenntiefe des U-Bootes überschritten; das Boot leckt an einigen Stellen (Schadensbericht prüfen).

Mahlende Geräusche: Ihr U-Boot kratzt den Meeresboden. Es bleibt stecken, bis Sie es vom Meeresboden auftauchen lassen.

Alarmgeräusch: Nottank aufgeblasen.

Schabendes Geräusch: Sie wurden tödlich von einem feindlichen Schiff gerammt.

Kein Geräusch nur Nachricht: Reperaturen beendet.

Besonderheiten

Beginnt man das Spiel mit den Schieß-Übungen, landet man zuerst im Conning-Tower, der sogenannten Kommando-Brücke. Hier steuert man mit dem Joystick einen Pfeil, den man auf die verschiedenen Funktionen zeigen lassen kann. Mit dem Knopf werden diese aufgerufen, so daß Sie nicht immer Shift+1-8 tippen müssen. Gehen Sie nun auf das Periscope. Es erscheint unten "Use Scope". Wenn Sie nun den Knopf drükken, erblicken Sie durch Ihr Seerohr vier Schiffe, die Sie zur Übung abschießen können (und sollten). Mit Joystick rechts/links verändern Sie Ihre Blickrichtung. In welche Richtung Sie schauen, wird neben dem Wort "Bearing" in Grad (0-360) angezeigt. Wenn Sie von einem Schiff zum nächsten mit dem Periskop fahren, gibt Ihnen der Torpedo Data Computer einige Informationen zu dem Ziel an. Wollen Sie dieses abschießen, müssen Sie "T" für Torpedo drücken. Um das Geschützfeuer zu üben drücken Sie "G".

Das gleiche geht prinzipiell auch mit den Konvoyaktionen vor sich. Nur bewegen sich hier die feindlichen Schiffe und man sollte sehr sorgsam mit den zur Verfügung stehenden Torpedos umgehen.

Beim Starten des dritten Szenarios, bei dem eine ganze Kriegspatrouille simuliert wird, müssen Sie vorher eine Sicherheitsabfrage passieren. Dazu müssen Sie zu einem gegebenen Typ das korrekte Schiff im Handbuch finden und angeben.

Stefan Bernasch/MB

Tips

Liebe Leser, auch in dieser Rubrik fehlen uns noch eine Menge Einsendungen! Ich glaube, daß es bestimmt viele unter Ihnen gibt, die einige interessante Programmiertips für Anfänger oder Fortgeschrittene auf Lager haben. Senden Sie uns Ihre Tips, für jede Veröffentlichung gibt es Einkaufsgutschriften in Höhe DM 10,- für kurze Tips und bis zu DM 50,- für längere Texte!

Von Thomas Röder erreichten uns die folgenden zwei Pokes:

Help-Taste

In der Literatur zum XL/XE wird die Abfrage der Help-Taste sehr selten erwähnt, so daß einige Leser bestimmt schon einmal vor dem Problem gestanden haben, diese Abfrage zu realisieren. Das hierfür verantwortliche Register befindet sich in der Adresse 732. Nach dem Einschalten befindet sich darin der Wert 0. Wird die Help-Taste gedrückt, nimmt dieses Register den Wert 1 an. Soll die Help-Taste in einem Programm mehrmals abgefragt werden, ist es ratsam, nach jeder Abfrage dort wieder die ursprüngliche 0 einzutragen.

```
10 DO
20 IF PEEK(732)=1 THEN ?"Help-Taste gedrückt!":POKE 732,0
30 LOOP
```

Ladegeräusch

Beim Laden und Speichern mit dem Datenrekorder bzw. der Diskettenstation wird das dabei auftretende Geräusch unter Umständen als störend empfunden. Dieses Geräusch läßt sich mit Hilfe des Registers 65 unterdrücken. Wird in dieses Register der Wert 0 eingetragen, findet keine Geräuschkennung beim Zugriff auf diese Geräte mehr statt. Jeder Wert verschieden von 0 macht die Geräuschkennung wieder möglich.

```
POKE 65,0:REM Ladegeräusch aus!
POKE 65,1:REM Ladegeräusch wieder an!
```

Nun noch ein paar Kurzlistings aus der Redaktion:

Screen Saver

Oftmals will man bei Programmen den Bildschirminhalt abspeichern. Dies kann z.B. der Fall sein, wenn man ein Bild oder ein Menü entworfen hat. Das Listing sollte mittels des Befehles RENUM 10,Zeile,1 in Zeilen gesetzt werden, die Sie in Ihrem Programm nicht benötigen. Mit EXEC SCRSAVE können Sie dann jederzeit den Bildschirminhalt abspeichern. Bei ANZ sollten Sie allerdings die Anzahl der Bytes eintragen. Diese ergibt sich wie folgt:

Grafikmode	Bytes	+16
0	800	960
1	400	480
2	200	240
3	200	240
4	400	480
5	800	960
6	1600	1920
7	3200	3840
8	6400	7680
9	6400	7680
10	6400	7680
11	6400	7680
12	800	960
13	400	480
14	3200	3840
15	6400	7680

Nun das Programm:

```
10 PROC SCRSAVE
20 OPEN #1,8,0,"D:FILENAME.EXT"
30 BPUT #1,DPEEK(88),ANZ
40 CLOSE#1
50 ENDPROC
```

Anstatt FILENAME.EXT muß natürlich der von Ihnen gewünschte Filename eingetragen werden.

Die Funktionsweise des Programmes ist ganz einfach. In der Doppeladresse 88 und 89 steht die Adresse, bei der der Bildschirmspeicher anfängt. Wenn man ab diesem Bereich die richtige Anzahl Bytes abspeichert; hat man den Bildschirminhalt. Verwenden Sie oder das Programm eventuell einen geänderten Zeichensatz, muß dieser natürlich ebenfalls abgespeichert werden, um den Bildschirminhalt zu rekunstruieren. Dies geht mit der gleichen Routine, nur daß anstatt DPEEK(88) die Anfangsadresse des Zeichensatzes und anstatt ANZ einfach 1024 stehen muß.

Die Version dieses Programmes, die Sie im Listingteil finden, können Sie in die Hauptschleife von Programmen einbinden, aus denen Sie einen Bildschirm abspeichern möchten. Drücken Sie dann während des Programmablaufes START, SELECT und OPTION gleichzeitig, wird der Bildschirm abgespeichert. Damit wären wir auch schon beim nächsten Thema:

Konsolentasten

Haben Sie sich schon einmal gefragt, wie man die Tasten START, SELECT und OPTION abfragt? Nein? Dann lesen Sie im nächsten Abschnitt weiter. Wenn ja, hier ist die Antwort:

Welche Konsolentasten gedrückt sind, erfährt man aus der Speicherstelle 53279. In dieser stehen folgende Werte:

Taste	Wert
Keine	7
Start	6
Select	5
Option	3
St+Sel	4
St+Opt	2
Sel+Opt	1
St+Sel+Opt	0

Probieren Sie einfach eimal folgende Turbobasic-Zeile aus:

DO:? PEEK(53279):LOOP

Sie erhalten dann, je nach gedrückten Konsolentasten, den entsprechenden Wert. Das vorliegende Programm (im Listing-Teil) zeigt das Ganze noch etwas anschaulicher auf dem Bildschirm. Das Prinzip des Programmes ist auch wieder einfach: In einem String werden vorher die verschiedenen Kombinationsmöglichkeiten nach Werten sortiert abgelegt. In der Hauptschleife wird einfach immer der dem Wert von 53279 entsprechende Teil des Stringes hingesetzt, wodurch die nicht gedrückten Taste Orange und die gedrückten Blau erscheinen.

Bildschirm Löschen

Wie bitte? Was soll denn daran das Problem sein? Nun, ein Problem ist das nicht, aber wer eine Anwendung oder ein Spiel programmiert, möchte vielleicht, daß der Bildschirm nicht einfach verschwindet, sondern elegant und gut aussehend gelöscht wird. Das vorliegende Programm (im Listingteil) bietet hierzu vier Wahlmöglichkeiten. Geben Sie einfach eine Ziffer Ihrer Wahl ein. Nun wird zuerst einmal der Bildschirm gefüllt, worauf eine kurze Pause folgt. Dann wird der Bildschirm entsprechend Ihrer Wahl gelöscht.
Die in diesem Beispielprogramm verwendeten Unterprogramme können Sie problemlos in eigene Programme einbinden. Das einzige, was angepaßt werden muß, ist die Ihrem Grafikmodus entsprechende Grafikauflösung, also die X und Y-Werte in den Unterprogrammen.

KE

Donkey Kong Jr.

Wie schon im letzten Monat wollen wir unsere kleine Serie mit kurzen Übersetzungen fortsetzen. Dieses Mal widmen wir uns dem erst seit kurzem erhältlichen Steckmodul "Donkey Kong Jr.":
Stecken Sie das Modul in den dafür vorgesehenen Schacht und schalten Sie den Computer ein. Sie sehen nun das Anfangsmenü, zu dem eine nette Musik abläuft. Durch Drücken der SELECT-Taste können Sie zwischen einem und zwei Spielern wählen. Beim Zweispielermodus wechselt der spielende Spieler, sobald ein Leben verloren wurde.
Mit der OPTION-Taste können Sie den Level verändern. 0 ist der leichteste, 4 der schwierigste Level. Während des Spieles wird Junior mit rechts/links oben/unten gesteuert. Bei Knopfdruck springt er (auch im Laufen)

Die Lianenszene

Junoir beginnt jedes Spiel mit drei Leben. Er muß springen, klettern und die Feinde mit Früchte bewerfen, um zum Schlüssel neben seinem Papa zu gelangen. Auf seinem Weg kann er Früchte aufnehmen, um Punkte zu erlangen. Treffen diese auf eines der Schnappgebisse, wird es vernichtet. Die lila Gebisse klettern an den Lianen rauf und runter, während die blauen an deren Ende herunterfallen. Junior klettert an zwei Lianen gleichzeitig schneller herauf, als an einer. Herunter gelangt er jedoch an einer schneller. Wenn eine Plattform seinen Weg blockiert, muß er diese umgehen.
Auf Marios Plattform zu gelangen ist nicht einfach. Die Schlangen können nicht übersprungen werden. Also nichts wie zum Schlüssel, wenn man erst einmal dort oben ist.

Die Kettenszene

Diemal muß der Junior sechs Schlüssel in die sechs Löcher schieben, indem er sie an ihren Ketten hochschiebt. Bedenken Sie, daß Junior an zwei Ketten schneller hochklettert, als an einer. Doch nun kommen zu den Gebissen auch noch Vögel, die zwar sehr regelmäßig, aber unheimlich lästig ihre Bahn ziehen. Zum Glück gibt es ein paar Früchte zur Verteidigung. Wenn Junior alle sechs Löcher aufschließt, ist der Level geschafft.

Die Springbrettszene

Mario ist unerbittlich und hat schnell den Gorillavater in seinem Käfig. Junior muß nun zu dem Sprungbrett unter ihm springen, um durch den Rückprall auf die Plattform über ihm zu gelangen, welche ihn zu einer langen Kette führt. Hat er dies geschafft, muß er Früchte auf die Vögel schmeißen, ohne sich von Ihren tödlichen Eier erwischen zu lassen.
Und wenn er dann wirklich den ersehnten Schlüssel erlangt hat, rollt Mario den Käfig mit dem Vater wieder davon. Doch der Tag der Befreiung naht schon bald.

Das Geheimversteck

Und Mario weiß das. Obwohl er schnell flieht, ist ihm Junior dicht auf den Fersen. Deshalb verschanzt er sich in seinem Versteck, wo die Gebisse, Vögel durch Kugeln und Flammen ersetzt sind. Junior kann zwar Früchte auf sie werfen, doch die Zeit ist sein wirklicher Feind. Je länger er braucht, um die Spitze des schrecklichen Labyrinths zu erlangen, desto mehr flammende Wächter schickt Mario auf seinen Weg.
Für das Fallenlassen einer Frucht bekommt man 400 Punkte, trifft man einen Gegener, nochmals 800 Punkte. Trifft man einen zweiten bekommt man zusätzlich 1200 Punkte und für jeden weiteren 1600 Punkte. Erledigt man einen springenden Angreifer, bekommt man jeweils 100 Punkte und für das Einsetzen eines Schlüssels in der Kettenszene jeweils 200 Punkte. Pro 10.000 Punkte bekommt Junior ein Extraleben.

MB

Software
Programmdiskette

Auf der Programmdiskette dieser Ausgabe finden Sie die folgenden Files:

Seite A

DOS.SYS - Disk Operating System

DUP.SYS - Disk Utility Programm

AUTORUN.SYS - PD-Version des Turbobasic XL

AUTORUN.BAS - Verbessertes Auswahlmenü

ROTOKOER.TB - Rotokörper

PYRAMID.TB - Pyramid-Patience

SURROUND.TB - Surround

PACMAN.TB - Pac Man

JACKA.PFD bis JACKY.PFD - 20 Bomber Jack Level

MLBEISP.TB - Beispiel für ML-Routine

MLROUT.DAT - ML-Routine

MLERZEUG.TB - Erzeuger für ML-Routine

SCRNSAV.TB - Screensaver

KONSOLEN.TB - Konsolentasten

SCRLOES.TB - Bildschirm Löschen

Seite B

PD-Bonus: Die Vision

Das Auswahlmenü läßt sich per Joystick, Tastatur oder CX-85 Zehnertastatur bedienen. Steuern Sie einfach links/rechts/oben/unten, bzw. Cursortasten ohne Control, bzw. 4/6/8/2 auf der CX-85. Laden eines Programmes durch Feuer/Return/Enter. Das Auswahlprogramm zeigt maximal .TB und .COM Files an, die sich im Normalfall auch laden lassen. Abweichungen hiervon finden Sie in den entsprechenden Programmbeschreibungen. Durch CTRL+"D" gelangen Sie ins DOS, durch CTRL+"B" ins Turbobasic.

Die Programmdiskette können Sie jederzeit für DM 5,- bei KE-SOFT nachbestellen. Verwenden Sie einfach den aktuellen Bestellschein.

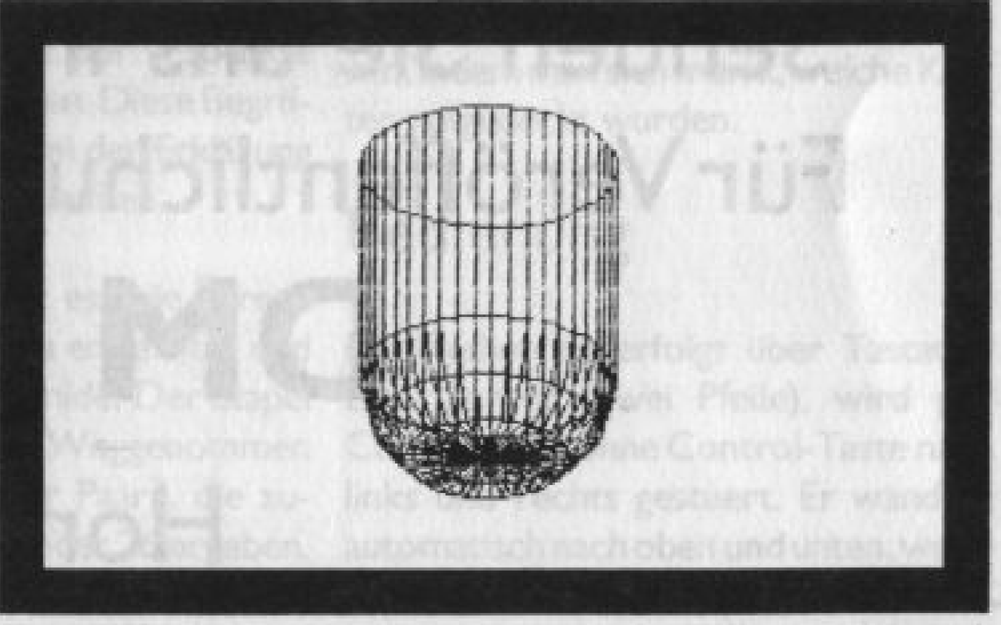
KE

Rotokörper

Von Frank Wagner

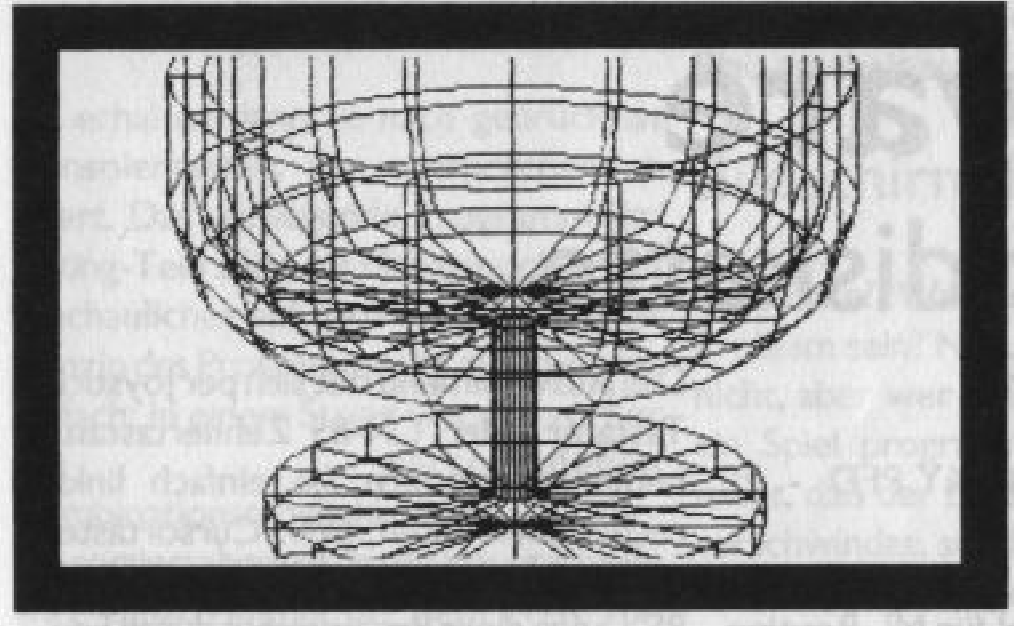
Mit diesem Programm lassen sich dreidimensionale Grafiken von sogenannten Rotationskörpern erstellen. Doch was sind eigentlich Rotationskörper?

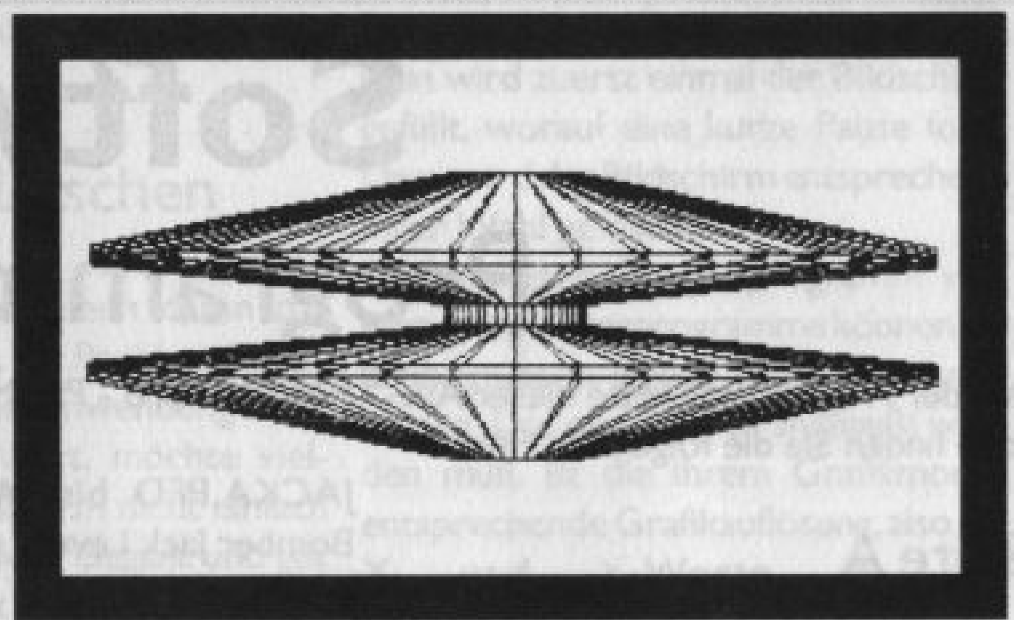
Im Grunde genommen ist es ganz einfach. Stellen Sie sich einmal ein Glas vor. Schneiden Sie es nun in der Mitte der Länge nach durch und Sie können sozusagen das Glas von innen betrachten. Sie sehen dann also die Fläche des Glases, die durch Rotation um die eigene Achse zu einem vollständigen Glas wird. Einfacher: Zeichnen Sie sich einmal ein "U" auf ein Blatt Papier. Nun stellen Sie sich vor, Sie drehen das "U" am unteren Mittelpunkt als Achse (also an der tiefsten Stelle) in das Papier hinein. Was entsteht? Ein Rotationskörper, nämlich ein Becher. Drehen Sie einen Strich, entsteht ein Kreis. Drehen Sie ein "U", entsteht daraus ein Becher. Drehen Sie z.B. ein "A", so würde daraus eine Art Hut entstehen. Mit diesem Programm ist es nun möglich, derartige Formen selbst zu entwerfen und diese dann in 3D darzustellen. Die entstandenen Bilder können natürlich auch abgespeichert werden.



Bedienung

Das Programm wird hauptsächlich per Joystick bedient. Zu Anfang läßt sich nur einer der Menüpunkte anwählen, nämlich "PROJEKTANFANG". Steuern Sie hierzu nach rechts. Die Sicherheitsabfrage beantworten Sie mit "J" und dann können Sie die Anzahl der horizontalen Ebenen festlegen. Geben Sie einfach einmal "5" ein. Durch Steuern nach vorne gelangen Sie in die Option "SENKRECHTE LINIEN". Geben Sie hier einfach einmal 20 ein. Als nächstes





steuern Sie bitte nach hinten und geben bei "WINKELWECHSEL" den Wert 30 als Winkel ein. Nun folgt der "PROFILENTWURF". Sie sehen in der Mitte einen senkrechten Strich und links sowie rechts daneben jeweils fünf Punkte, außerdem links oben einen weiteren Punkt, das ist der Cursor. Per Feuerknopf können Sie zwischen den einzelnen Punkten wechseln, per Joystick die Position (rechts) verändern. Stellen Sie einmal die Punkte so, daß sich ein halbiertes "U" ergibt, dessen untere Linie genau horizontal verläuft und an die Mittellinie anstößt. Per START-Taste gelangen Sie danach wieder ins Menü zurück. Nun können Sie per Feuerknopf die Darstellung starten, und das Bild wird gezeichnet. Haben Sie alles richtig gemacht, entsteht ein Bild, wie hier als erstes abgebildet, nämlich ein einfacher Becher.

Erklärung

Haben Sie bis hierher alles richtig gemacht, dürften Sie das Programm eigentlich bereits verstanden haben. Wie man ein Profil entwirft, ist wohl nun klar. Die Anzahl der senkrechten Linien, in unserem Beispiel 20, können Sie ja probeweise einmal verändern, um die Wirkung zu testen. Auch der Winkel kann verändert werden, wobei eine 1 fast von der Seite und eine 90 direkt von oben wäre.

Speichern & Laden

Im Hauptmenü kann per START-Taste das Objekt abgespeichert werden. Hierzu bitte den Filenamen inklusive "D:" und Extender angeben. Ebenso kann ein zuvor gespeichertes File geladen werden.

Das Hilfsprogramm zeigt die Vorgehensweise beim Entwurf eines Objektes noch einmal Schritt für Schritt. Probieren Sie einfach mal verschiedene Profile aus, wählen Sie einmal mehr horizontale Ebenen und entwerfen Sie komplexe Objekte. Sie können z.B. einen richtigen Kelch, ein Gesicht, ein Ufo und vieles mehr darstellen. Einige Beispiele sehen Sie hier abgebildet.

Das Programm befindet sich als Turbobasic-Listing im Listing-Teil sowie als fertiges Programm auf der Programmdiskette.

KE

Pyramid-Patience

Von Kemal Ezcan

Eine Patience ist ein Kartenspiel für einen Spieler, bei dem es darum geht, alle Karten wegzubringen oder aufzubauen. Patiencen gehen nicht immer auf. Ob sie es tun, hängt einerseits davon ab, ob die Karten gut gemischt sind, d.h. ob man Glück hat, und andererseits davon, ob man einen Fehler macht. Eine sehr berühmt gewordene Patience ist das Spiel SHANGHAI, in dem es auch darum geht, den vorher aufgebauten Turm aus Karten (oder Spielsteinen) abzubauen. Die Pyramid-Patience ist ebenfalls eine Variante dieser Kartenspiele.

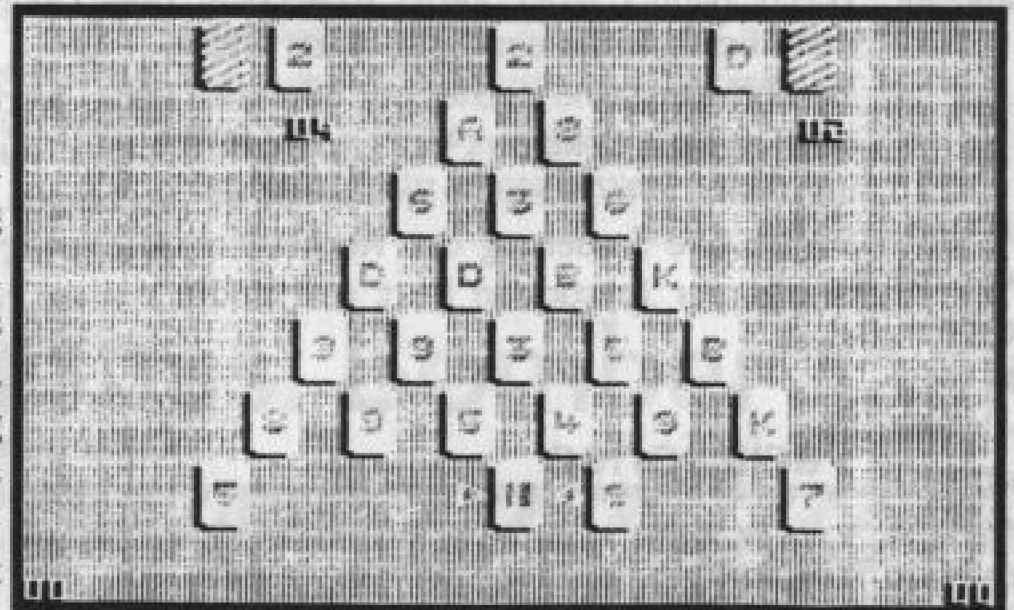
Die Karten

Gespielt wird mit einem echten Spielkartenset, das jeweils vier Karten eines Wertes hat. Die Werte sind Ass (zählt als 1), zwei bis 10, Bube (zählt 11), Dame (zählt 12) und König (zählt 13). Vier jedes Wertes sind vorhanden, da es vier Farben (Kreuz, Pik, Karo, Herz oder wie immer man sie auch nennen will). Da die Farbe in diesem Spiel unwichtig ist, wurde sie einfach weggelassen, um die Übersicht besser zu bewahren.

Aufbau

Nach Starten des Programmes werden zunächst die Karten gemischt und dann aufgebaut. Der Aufbau der Karten ähnelt einer Pyramide, daher auch der Name. Ganz oben liegt eine Karte, darunter zwei usw. bis zu sieben Karten ganz unten. Im Ganzen also 28 Karten. Die übrigen 24 Karten liegen auf dem verdeckten Stapel links, von dem wir natürlich nur einen Kartenrücken sehen. Vom Stapel links können wir aber auch Karten aufdecken, die dann rechts daneben gelegt werden. Die Zahl darunter gibt an, wieviele Karten bereits auf dem aufgedeckten Haufen liegen. Sinn des Spieles ist es, immer Paare zu finden. Wird ein Paar entfernt, wird es zunächst (die erste Karte) nach rechts oben gelegt. Beim Entfernen der zweiten Karte wird diese zusammen mit der ersten entfernten Karte zugedeckt rechts auf den Ablagestapel gelegt. Die Zahl darunter ist die Anzahl der entfernten Karten, also die Punktezahl.

Aufgabe



Zunächst einige Definitionen: "Pyramide" ist die Kartenpyramide in der Mitte. "Stapel" ist der verdeckte Stapel Karten links. "Haufen" ist der Haufen der aufgedeckten Karten rechts daneben. "Erste Karte" ist eine entfernte Karte, die recht offen liegt. "Ablage" ist der verdeckte Haufen entfernter Karten. Diese Begriffe sind wichtig, damit bei der Erklärung keine Unklarheiten entstehen.

Aufgabe des Spieles ist es, wie bereits erwähnt, alle Karten zu entfernen, und zwar alle aus der Pyramide. Der Stapel dient dabei als Hilfe. Weggenommen werden können immer Paare, die zusammen den Wert 13 oder 26 ergeben. Also: Ass mit Dame, 2 mit Bube, 3 mit 10, 4 mit 9, 5 mit 8, 6 mit 7 und König mit König (=26, alle anderen ergeben 13). Die erste Karte muß immer aus der Pyramide kommen, die zweite Karte kann ebenfalls aus der Pyramide kommen oder kann wahlweise die obere Karte des Haufens sein. Nimmt man eine Karte vom Haufen, erscheint natürlich zu oberst wieder die darunterliegende, also die, die davor vom Stapel aufgedeckt wurde. Eine Karte aus der Pyramide kann allerdings nur entfernt werden, wenn sichtbar unter ihr (links und rechts) keine andere Karte liegt.

Die Strategie ist also folgende: Als erstes versuchen, zwei Karten aus der Pyramide zu entfernen. Ist dies nicht möglich, versuchen, eine aus dem Haufen zu nehmen. Hierzu kann man solange Karten vom Stapel aufdecken, bis keine mehr da ist, d.h. bis alle vom Stapel auf dem Haufen liegen. Es besteht jedoch die Möglichkeit, den Haufen wieder umzudrehen und zum Stapel zu machen. Das kostet soviel Punkte, wie auf dem Haufen Karten liegen. Hat man nicht genug Punkte, ist dies natürlich nicht möglich. Dieses "Kaufen" des Haufens geht übrigens jederzeit, also nicht nur, wenn der Stapel verbraucht ist. Dies sollte man später taktisch nutzen, indem man sich merkt, welche Karten aufgedeckt wurden.

Bedienung

Die Bedienung erfolgt über Tastatur. Der Cursor (zwei Pfeile), wird per Cursortasten ohne Control-Taste nach links und rechts gesteuert. Er wandert automatisch nach oben und unten, wenn

er links bzw. rechts angekommen ist. Ob die Karte, auf die der Cursor zeigt, genommen werden kann, wird durch die Farbe des Cursors dargestellt: Gelb = frei, Rot = blockiert. Um die Karte, auf die der Cursor zeigt, zu entfernen, tippen Sie einfach RETURN. Um (als zweite Karte) die oberste Karte des Haufens zu nehmen, tippen Sie SPACE. Passen die Karten nicht zusammen, werden Sie automatisch wieder an ihren Platz gelegt. Um eine Karte aus dem Stapel aufzudecken, tippen Sie "K". Wenn Sie den Stapel "kaufen" möchten, tippen Sie einfach "S". Wenn sich die Patience nicht lösen läßt, können Sie mit "Q" ein neues Spiel beginnen. Haben Sie die Pyramide aufgelöst, ist das Spiel gewonnen. Unten links sehen Sie jederzeit die Punktezahl des letzten Spieles, unten rechts die bisherige Höchstpunktezahl.

Tips

Es ist nicht besonders schwer, die Pyramide aufzulösen, aber es ist schwer, mit vielen Punkten zu enden. Dies geht nur, wenn man einierseits möglichst sparsam mit dem "kaufen" des Stapels umgeht und andererseits, wenn man versucht, möglichst viele Karten aus dem Stapel zu verwenden. Nimmt man nur Karten der Pyramide, kann man maximal 28 Punkte haben. Nimmt man dazu aber noch alle Karten des Stapels, sind sogar 52 Punkte möglich!

Das Programm befindet sich als Turbobasic-Listing im Listing-Teil sowie als fertiges File auf der Programmdiskette.

Falls Ihnen dieses Programm gefällt, schreiben Sie uns bitte, ob Sie noch weitere Patiencen auf Ihrem Atari sehen möchten! Vielleicht gibt es dann ja bereits in der nächsten ZONG-Ausgabe eine weitere Patience.

KE

Surround

Von Kemal Ezcan

"Surround" bedeuted "Einkreisen" und ist eine Umsetzung des altbekannten Atari VCS-2600 Spieles. Wer dieses Spiel nicht kennt, dem sei gesagt, daß dies so ziemlich die erste "Tron" Variante war, die es gab. Das ursprüngliche Spiel hatte eine wirklich primitive Grafik und Soundeffekte, machte aber trotzdem Spaß, denn es gab einige Variationen, die man wählen konnte.

Das Spiel

Surround ist ein Spiel für zwei Spieler gegeneinander. Jeder Spieler steuert einen Rechteck, das eine Spur hinterläßt. Berührt man seine eigene Spur oder die des Gegners, bekommt der andere einen Punkt. Wer zuerst 10 Punkte hat, ist Sieger. Die Steuerung der Rechtecke erfolgt per Joystick in Port eins und zwei.

Variationen

Vor Spielbeginn kann man in einer Art Menü durch Tippen des Anfangsbuchstabens folgende Spielvariationen wählen:

Walls - Entscheidet, ob das Spielfeld von einer Mauer umgeben ist, oder nicht. Die Mauer darf natürlich auch nicht berührt werden. Ist keine Mauer vorhanden, kann man das Spielfeld auf jeder Seite verlassen und taucht dann gegenüber wieder auf.

Diagonals - Wählen Sie, ob sich die Spieler auch diagonal bewegen können. Bei diagonaler Bewegung ist es möglich, einen anderen diagonalen Pfad zu kreuzen!

Speed Up - Mit Speed Up wird die Bewegung der beiden Spieler nach und nach schneller, ansonsten bleibt Sie konstant langsam. Dies sollte als Kinder- oder Übungsversion benutzt werden.

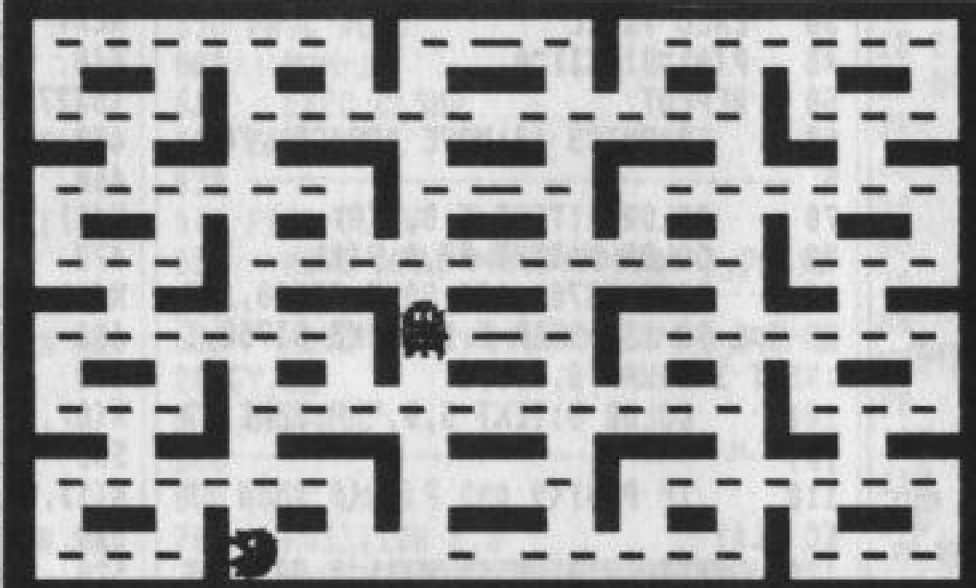
Hide - Ist dies eingeschaltet, können die Spieler durch Knopfdruck ihren Pfad verbergen, d.h. solange der Knopf gedrückt ist, hinterläßt man keinen Pfad. Dies ist zwar recht interessant, kann aber zu Problemen führen, wenn sich beide Spieler eingeschlossen haben und keiner mehr einen Pfad hinterlassen will. Mit Hilfe dieser Funktion können Sie aber auch versuchen, Figuren zu zeichnen.

KE

Pac Man

Von Kemal Ezcan

Ich glaube, das Prinzip dieses Spieles muß man niemandem mehr erklären. Fressen Sie einfach alle Punkte, bzw. Video-Waffeln, ohne sich von dem Geist erwischen zu lassen.



Interessant an dieser Version ist, daß sie keinerlei umdefinierten Zeichensatz verwendet. Das gesamte Labyrinth wurde aus den einfachen Sonderzeichen zusammengestellt. Der Labyrinthaufbau ist übrigens dem des Atari VCS-2600 Videospieles entnommen worden.

Der Geist kann übrigens durch die Wände fliegen. Die Kollisionsabfrage ist aber dafür sehr nett, man stirbt erst, wenn der Geist ganz auf einem drauf steht, und nicht schon, wenn man ihn ein wenig berührt.

Es gibt vier Level. In jedem Level ist der Geist schneller. Der Einfachheit halber gibt es auch nicht viele Soundeffekte. Stirbt man, erscheint man wieder an der Ausgangsposition, das Labyrinth bleibt allerdings erhalten. Ist das Spiel beendet, wird das Labyrinth neu aufgebaut und das Spiel neu begonnen. Hat man das Labyrinth leergefressen, wird es ebenfalls neu aufgebaut.

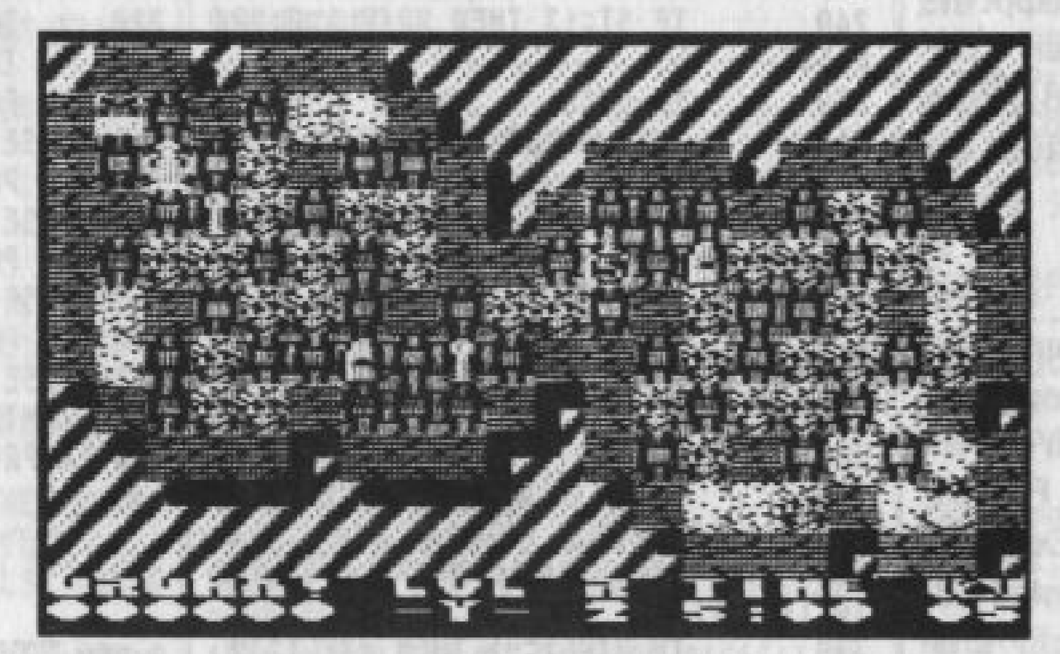
Der Pac Man wird übrigens per Joystick in Port eins oder der CX-85 Zehnertastatur in Port zwei gesteuert.

Interessant ist auch der Aufbau des Labyrinthes: Um das Programm möglichst kurz zu halten, wird nur die linke Hälfte gezeichnet, die rechte Seite von der linken gespiegelt. Auch der Mittelteil wird dreimal wiederholt. So ergibt sich aus einer sehr kurzen Routine ein ganzer Bildschirmaufbau.

Das Programm befindet sich als Turbobasic-Listing im Listing-Teil sowie als fertiges File auf der Programmdiskette.

KE

Diskbonus: Bomber Jack Level



Von Andreas und Martina Volpini

Alle, die das Spiel "Bomber Jack" von KE-SOFT besitzen, dürfen sich freuen! Mit diesen 25 neuen Leveln werden Sie eine Menge zu tun haben, denn die haben es wirklich in sich.

Um die Level zu spielen, laden Sie einfach Ihre "Bomber Jack" Originaldiskette ein und legen nach Erscheinen des Titelbildes die ZONG-Programmdiskette ein. Starten Sie nun das Spiel und Sie können die neuen Level ausprobieren.

Die Level befinden sich als Diskbonus nur auf der ZONG-Programmdiskette. Diese können Sie für nur DM 5,- jederzeit bei KE-SOFT bestellen. Benutzen Sie einfach den aktuellen Bestellschein.

KE

PD-Bonus: Die Vision

Von Markus Rösner

Zum Laden des Programmes booten Sie einfach die Rückseite der Programmdiskette.

"Man schreibt das Jahr 1584. Du, ein armer kleiner Taugenichts, hattest in Deinem heutigen Traum eine Vision. Diese Vision, so deutest Du, besagt, daß das Dorf, in dem Du lebst, bald von einem schrecklichen Monster angegriffen wird. Du versuchst sofort, die restlichen Einwohner zu warnen. Doch Du wirst dabei nur ausgelacht. Da entschließt Du Dich, den Gefahrvollen Weg auf Dich zu nehmen, das Monster ausfindig zu machen und es anschließend zu töten. Bewaffnet mit einer Mistgabel machst Du Dich auf den Weg und Du läßt Dich von Deinen Sinnen leiten, als Du dann mitten im Wald ein gruseliges Schloß entdeckst. Du betrittst es und sofort schnappt die Falltür zusammen und versperrt Dir jeden Fluchtweg. Du weißt, daß Du das Monster besiegen mußt. Du läufst auf die einzige Türe zu ..."

So weit die Story dieses deutschsprachigen Textadventures. Der Parser ist intelligent genug, sowohl NIMM MESSER, als auch NIMM DAS MESSER zu erkennen. Für die Himmelsrichtungen gilt: N, NORDEN, GEH N oder GEH NORDEN sind z.B. als Richtungsangabe möglich. Der Parser meldet sich, wenn er etwas nicht versteht. Die Raumbeschreibung kann durch T oder TEXT wieder gezeigt werden. Das Monster ist nicht einfach zu besiegen und man sollte verschiedene Kombinationen ausprobieren.

```
0 REM SURROUND
10 DIM P(1),X(1),Y(1),Z(1),XR(1),YR(
1),C$(5):C$="†L2♥P"
20 DO
30   EXEC TITEL
40   P(0)=0:P(1)=0
50   REPEAT
60     GRAPHICS 19:MOVE ADR(C$),708,
5
70     COLOR 1:TEXT 5,8,P(0)
80     COLOR 2:TEXT 27,8,P(1)
90     POKE 53761,170:POKE 53768,1:F
OR I=1 TO 255 STEP 0.25:POKE 53760,I
:NEXT I:SOUND 0,0,0,0
100     COLOR 0:TEXT 5,8," ":TEXT 27
,8," "
110     IF P(0)<9 AND P(1)<9 THEN EX
EC PLAY
120   UNTIL P(0)=9 OR P(1)=9 OR PEEK
(53279)=5
130 LOOP
140 ------------------------------
150 PROC PLAY
160   IF WALL THEN COLOR 3:PLOT 0,0:
DRAWTO 39,0:DRAWTO 39,23:DRAWTO 0,23
:DRAWTO 0,0
170   X(0)=9:X(1)=30:Y(0)=11:Y(1)=11
:XR(0)=1:XR(1)=-1:YR(0)=0:YR(1)=0:WL
P=100:CTR=0
180   REPEAT
190     FOR PL=0 TO 1
200       ST=STICK(PL)
210       IF ST=11 THEN XR(PL)=-1:YR
(PL)=0
220       IF ST=7 THEN XR(PL)=1:YR(P
L)=0
230       IF ST=14 THEN XR(PL)=0:YR(
PL)=-1
240       IF ST=13 THEN XR(PL)=0:YR(
PL)=1
250       IF DIAG
260         IF ST=10 THEN XR(PL)=-1:
YR(PL)=-1
270         IF ST=6 THEN XR(PL)=1:YR
(PL)=-1
280         IF ST=9 THEN XR(PL)=-1:Y
R(PL)=1
290         IF ST=5 THEN XR(PL)=1:YR
(PL)=1
300       ENDIF
310       COLOR 3-3*(STRIG(PL)=0 AND
 HIDE):PLOT X(PL),Y(PL)
320       X(PL)=X(PL)+XR(PL):Y(PL)=Y
(PL)+YR(PL)
330       IF X(PL)=-1 THEN X(PL)=39
340       IF X(PL)=40 THEN X(PL)=0
350       IF Y(PL)=-1 THEN Y(PL)=23
360       IF Y(PL)=24 THEN Y(PL)=0
370     NEXT PL
380     LOCATE X(0),Y(0),A:Z(0)=A:CO
LOR 1:PLOT X(0),Y(0)
390     LOCATE X(1),Y(1),A:Z(1)=A:CO
LOR 2:PLOT X(1),Y(1)
400     CTR=CTR+1:IF CTR=20 THEN CTR
=0
410     IF CTR=0 AND SPUP THEN WLP=W
LP-10*(WLP>0)
420     SOUND 0,WLP+100,10,4:FOR I=1
 TO WLP*4:NEXT I
430     SOUND 0,0,0,0:FOR I=1 TO 10:
NEXT I
440   UNTIL Z(0)=3 OR Z(1)=3 OR PEEK
(53279)=5
450   FOR I=1 TO 10
460     IF Z(0)=3 THEN COLOR 3:PLOT
X(0),Y(0)
470     IF Z(1)=3 THEN COLOR 3:PLOT
X(1),Y(1)
480     SOUND 0,100,10,10:PAUSE 3
490     IF Z(0)=3 THEN COLOR 1:PLOT
X(0),Y(0)
500     IF Z(1)=3 THEN COLOR 2:PLOT
X(1),Y(1)
510     SOUND 0,200,10,10:PAUSE 3
520   NEXT I
530   SOUND 0,0,0,0
540   IF Z(0)=3 THEN P(1)=P(1)+1
550   IF Z(1)=3 THEN P(0)=P(0)+1
560 ENDPROC
570 ------------------------------
580 PROC TITEL
590   GRAPHICS 18
600   MOVE ADR(C$),708,5
610   POSITION 6,2:? #6;"surround"
620   POSITION 0,4
630   ? #6;"     WALLS:"
640   ? #6;"  DIAGONAL:"
650   ? #6;"  SPEED UP:"
660   ? #6;"      HIDE:"
670   REPEAT
680     P=PEEK(764)
690     IF P=46 THEN WALL=NOT WALL
700     IF P=58 THEN DIAG=NOT DIAG
710     IF P=62 THEN SPUP=NOT SPUP
720     IF P=57 THEN HIDE=NOT HIDE
730     IF P<>255 THEN POKE 764,255
740     POSITION 13,4:IF WALL:? #6;"
YES":ELSE :? #6;"NO ":ENDIF
750     POSITION 13,5:IF DIAG:? #6;"
YES":ELSE :? #6;"NO ":ENDIF
760     POSITION 13,6:IF SPUP:? #6;"
YES":ELSE :? #6;"NO ":ENDIF
770     POSITION 13,7:IF HIDE:? #6;"
YES":ELSE :? #6;"NO ":ENDIF
780   UNTIL PEEK(53279)=6
790 ENDPROC
```

```
0 REM PACMAN
10 EXEC GRINIT
20 DO
30   M=3:P=0:PTS=0:LVL=4
40   REPEAT
50     IF PTS=0 THEN EXEC LABY:PTS=1
28
60     X=124:Y=88:CX=19:CY=19:SHP=0:
PS=0:GX=124:GY=40:XR=1:YR=0:GS=0:CTR
=0:KFLG=0
70     EXEC PLAY
80     IF KFLG:EXEC DOAD
```

```
90    ELSE :EXEC YEAH
100    ENDIF
110  UNTIL M=0
120 LOOP
130 ------------------------------
140 PROC PLAY
150  REPEAT
160   POKE 77,0:ST=STICK(0):ST1=2:IF STRIG(1)=0 THEN ST1=STICK(1)
170    IF CX=INT(CX) AND CY=INT(CY)
180      IF ST=11 OR ST1=1
190       LOCATE CX-1,CY,Z
200       IF Z=32 OR Z=18 THEN XR=-1:YR=0:SHP=24
210      ENDIF
220      IF ST=7 OR ST1=3
230       LOCATE CX+2,CY,Z
240       IF Z=32 OR Z=18 THEN XR=1:YR=0:SHP=0
250      ENDIF
260      IF ST=14 OR ST1=6
270       LOCATE CX,CY-1,Z1:LOCATE CX+1,CY-1,Z2
280       IF (Z1=32 OR Z1=18) AND (Z2=32 OR Z2=18) THEN XR=0:YR=-1
290      ENDIF
300      IF ST=13 OR ST1=10
310       LOCATE CX,CY+1,Z1:LOCATE CX+1,CY+1,Z2
320       IF (Z1=32 OR Z1=18) AND (Z2=32 OR Z2=18) THEN XR=0:YR=1
330      ENDIF
340      LOCATE CX+XR,CY+YR,Z1:LOCATE CX+XR+1,CY+YR,Z2
350      IF (Z1<>32 AND Z1<>18) OR (Z2<>32 AND Z2<>18) THEN XR=0:YR=0
360      LOCATE CX,CY,Z1:LOCATE CX+1,CY,Z2
370      IF Z1=18 THEN COLOR 32:PLOT CX,CY:PTS=PTS-1
380      IF Z2=18 THEN COLOR 32:PLOT CX+1,CY:PTS=PTS-1
390      IF Z1=18 OR Z2=18 THEN SL=10
400    ENDIF
410    X=X+XR*2:CX=CX+XR/2:Y=Y+YR*2:CY=CY+YR/2:SOUND 0,30,12,SL:SL=SL-2*(SL>0)
420    POKE 53248,X:MOVE ADR(PM$)+SHP+PS,PMB+Y,12
430    PS=PS+12:IF PS>12 THEN PS=0
440    CTR=CTR+1:IF CTR>=LVL
450     IF X>GX:GX=GX+1:ELSE :GX=GX-1:ENDIF
460     IF Y>GY:GY=GY+1:ELSE :GY=GY-1:ENDIF
470     POKE 53249,GX:MOVE ADR(GS$)+GS,PMB+GY+128,12:CTR=0
480     GS=GS+12:IF GS>12 THEN GS=0
490    ENDIF
500    IF GX=X AND GY=Y THEN KFLG=1
510  UNTIL KFLG OR PTS=0
520 ENDPROC
530 ------------------------------
540 PROC YEAH
550  P=P+100:LVL=LVL-(LVL>1)
560  EXEC CLSHP
570 ENDPROC
580 ------------------------------
590 PROC DOAD
600  M=M-1
610  EXEC CLSHP
620 ENDPROC
630 ------------------------------
640 PROC CLSHP
650  MOVE ADR("♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥"),PMB+Y,12
660  MOVE ADR("♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥"),PMB+128+GY,12
670 ENDPROC
680 ------------------------------
690 PROC LABY
700  POSITION 0,0
710  ? #6;"[illegible]"
720  FOR I=1 TO 3
730   ? #6;"[illegible]"
740   ? #6;"[illegible]"
750   ? #6;"[illegible]"
760   ? #6;"[illegible]"
770   ? #6;"[illegible]"
780   ? #6;"[illegible]"
790  NEXT I
800  ? #6;"[illegible]"
810  ? #6;"[illegible]"
820  ? #6;"[illegible]"
830  ? #6;"[illegible]"
840  ? #6;"[illegible]"
850  FOR I=0 TO 19
860   FOR U=0 TO 23
870    POKE SC+U*40+39-I,PEEK(SC+U*40+I)
880   NEXT U:NEXT I
890  POKE 559,46
900 ENDPROC
910 ------------------------------
920 PROC GRINIT
930  GRAPHICS 28:POKE 559,0
940  DL=DPEEK(560):SC=DPEEK(88)
950  POKE DL+3,66
960  FOR I=DL+6 TO DL+28
970   POKE I,2
980  NEXT I
990  POKE 710,112:POKE 709,8:POKE 704,28:POKE 705,78
1000  POKE 53277,3:POKE 54279,144:PMB=144*256+512:POKE 623,1
1010  DIM PM$(48),GS$(24)
1020  FOR I=1 TO 48:READ A:PM$(I,I)=CHR$(A):NEXT I
1030  FOR I=1 TO 24:READ A:GS$(I,I)=CHR$(A):NEXT I
1040 ENDPROC
1050 DATA 0,0,60,118,255,224,224,255,126,60,0,0,0,0,60,104,240,224,224,240,120,60,0,0
1060 DATA 0,0,60,110,255,7,7,255,126,60,0,0,0,0,60,22,15,7,7,15,30,60,0,0
1070 DATA 0,0,60,126,215,255,215,165,255,153,0,0,0,0,60,126,215,255,165,215,255,165,0,0
```

```
0 REM PYRAMID
10 EXEC INIT
20 DO
30  EXEC BEGIN
40  REPEAT
50   ZUG=1
60   EXEC BEWEGE
70   IF KEY<>81
80    IF KEY=155 THEN EXEC ERSTE_KARTE
90    ZUG=2
100    EXEC BEWEGE
110    IF KEY<>81
120     IF KEY=155 THEN LOCATE X,Y,WERT:KARTE2=WERT-7
130     IF KEY=32 THEN LOCATE 11,1,WERT:KARTE2=WERT-7
140     IF (KARTE1+KARTE2) MOD 13<>0
150      EXEC KARTE_ZURUECK
160     ELSE
170      EXEC PAAR_GENOMMEN
180     ENDIF
190    ENDIF
200   ENDIF
210   LOCATE 20,1,Z
220  UNTIL Z=32 OR KEY=81
230  IF Z=32 THEN EXEC YEAH
240 LOOP
250 ------------------------------
260 PROC SETCARD
270  Q=DPEEK(88)+KY*40+KX
280  POKE Q,64:POKE Q+1,65:POKE Q+2,66
290  POKE Q+40,67:POKE Q+42,68
300  POKE Q+80,69:POKE Q+81,70:POKE Q+82,71
310  COLOR WERT:PLOT KX+1,KY+1
320  SOUND 0,1,8,4:PAUSE 2:FOR QQ=10 TO 0 STEP -1:SOUND 0,20,8,QQ:NEXT QQ
330 ENDPROC
340 ------------------------------
350 PROC SETBACK
360  Q=DPEEK(88)+KY*40+KX
370  POKE Q,213:POKE Q+1,214:POKE Q+2,215
380  POKE Q+40,216:POKE Q+41,221:POKE Q+42,217
390  POKE Q+80,218:POKE Q+81,219:POKE Q+82,220
400  SOUND 0,1,8,4:PAUSE 2:FOR QQ=10 TO 0 STEP -1:SOUND 0,20,8,QQ:NEXT QQ
410 ENDPROC
420 ------------------------------
430 PROC AUFDECK
440  WERT=ASC(K$(ZEI,ZEI))
450  KX=10:KY=0:EXEC SETCARD
460  POSITION 11,4:STAPEL=STAPEL+1
470  IF STAPEL>9:? #6;STAPEL:ELSE :? #6;"0";STAPEL:ENDIF
```

```
480   ZEI=ZEI+1
490   IF ZEI>MAX
500     KX=7:KY=0:EXEC SETWEG
510   ENDIF
520 ENDPROC
530 ------------------------------
540 PROC BEWEGE
550   REPEAT
560     LOCATE X-2,Y+3,Z1:LOCATE X+2
,Y+3,Z2:LOCATE X,Y,Z3
570     IF Z1=32 AND Z2=32 AND Z3<>3
2
580       COLOR 158:PLOT X-2,Y:COLOR
 159:PLOT X+2,Y
590     ELSE
600       COLOR 30:PLOT X-2,Y:COLOR
31:PLOT X+2,Y
610     ENDIF
620     GET KEY
630     IF KEY=43
640       COLOR 32:PLOT X-2,Y:PLOT X
+2,Y:X=X-4
650       IF X<20-(Y-1)/1.5
660         Y=Y-3:X=20+(Y-1)/1.5
670         IF Y<1 THEN Y=19:X=32
680       ENDIF
690     ENDIF
700     IF KEY=42
710       COLOR 32:PLOT X-2,Y:PLOT X
+2,Y:X=X+4
720       IF X>20+(Y-1)/1.5
730         Y=Y+3:X=20-(Y-1)/1.5
740         IF Y>19 THEN Y=1:X=20
750       ENDIF
760     ENDIF
770     IF KEY=75 AND ZEI<=MAX THEN
EXEC AUFDECK
780     IF KEY=83 AND P>=STAPEL AND
STAPEL>1 THEN EXEC ZURUECK
790     FLG=0
800     IF ZUG=1 AND ((KEY=155 AND Z
1=32 AND Z2=32 AND Z3<>32) OR KEY=81
) THEN FLG=1
810     IF ZUG=2 AND ((KEY=155 AND Z
1=32 AND Z2=32 AND Z3<>32) OR (KEY=3
2 AND STAPEL) OR KEY=81) THEN FLG=1
820   UNTIL FLG
830 ENDPROC
840 ------------------------------
850 PROC SETWEG
860   COLOR 32:FOR Q=KY TO KY+2
870     PLOT KX,Q:DRAWTO KX+2,Q
880   NEXT Q
890 ENDPROC
900 ------------------------------
910 PROC ZURUECK
920   P=P-STAPEL
930   POSITION 32,4
940   IF P>9:? #6;P:ELSE :? #6;"0";P
:ENDIF
950   ZEI=1:STAPEL=0:KX=7:KY=0:EXEC
SETBACK:POSITION 11,4:? #6;"00"
960   KX=10:KY=0:EXEC SETWEG
970 ENDPROC
980 ------------------------------
990 PROC YEAH
1000   FOR I=0 TO 255
1010     SOUND 0,I,10,10:SOUND 1,255
-I,10,10
1020     POKE 712,I
1030   NEXT I
1040   IF P>HP THEN HP=P
1050 ENDPROC
1060 ------------------------------
1070 PROC ERSTE_KARTE
1080   LOCATE X,Y,WERT:KARTE1=WERT-7
1090   KX=X-1:KY=Y-1:EXEC SETWEG:K1X
=KX:K1Y=KY
1100   KX=28:KY=0:EXEC SETCARD
1110 ENDPROC
1120 ------------------------------
1130 PROC STAPEL_KARTE
1140   MOVE ADR(K$)+ZEI-1,ADR(K$)+ZE
I-2,MAX:ZEI=ZEI-1:MAX=MAX-1:STAPEL=S
TAPEL-1
1150   POSITION 11,4:IF STAPEL<10:?
#6;"0";STAPEL:ELSE :? #6;STAPEL:ENDI
F
1160   IF STAPEL
1170     WERT=ASC(K$(ZEI-1,ZEI-1)):K
X=10:KY=0:EXEC SETCARD
1180   ELSE
1190     KX=10:KY=0:EXEC SETWEG
1200   ENDIF
1210 ENDPROC
1220 ------------------------------
1230 PROC KARTE_ZURUECK
1240   KX=K1X:KY=K1Y:WERT=KARTE1+7:E
XEC SETCARD
1250   KX=28:KY=0:EXEC SETWEG
1260 ENDPROC
1270 ------------------------------
1280 PROC PAAR_GENOMMEN
1290   IF KEY=155 THEN KX=X-1:KY=Y-1
:EXEC SETWEG
1300   IF KEY=32 THEN EXEC STAPEL_KA
RTE
1310   KX=28:KY=0:EXEC SETWEG
1320   KX=31:KY=0:EXEC SETBACK
1330   P=P+2:POSITION 32,4
1340   IF P<10:? #6;"0";P:ELSE :? #6
;P:ENDIF
1350 ENDPROC
1360 ------------------------------
1370 PROC BEGIN
1380   K$="◢◢◢◢▖▖▖◢◢◢◢▗▗▗▗▗▗▗▗▬▬▬▬▬▬
▬▬▬▬♣♣♣♣rrrr┼┼┼┼●●●●"
1390   GRAPHICS 28:POKE 756,PAGE:POK
E 708,15:POKE 709,0:POKE 710,50:POKE
 711,28:POKE 712,162
1400   POSITION 0,23:IF P<10:? #6;"0
";P;:ELSE :? #6;P;:ENDIF
1410   POSITION 38,23:IF HP<10:? #6;
"0";HP;:ELSE :? #6;HP;:ENDIF
1420   FOR I=1 TO 52
1430     SOUND 0,1,8,4
1440     A=ASC(K$(I,I))
1450     B=RAND(52)+1
1460     C=ASC(K$(B,B))
1470     K$(I,I)=CHR$(C)
1480     K$(B,B)=CHR$(A)
1490     FOR U=10 TO 0 STEP -1:SOUND
 0,20,8,U:NEXT U
1500   NEXT I
1510   A=53
1520   FOR KY=0 TO 18 STEP 3
1530     FOR KX=19-KY/1.5 TO 19+KY/1
.5 STEP 4
1540       A=A-1:WERT=ASC(K$(A,A))
1550       EXEC SETCARD
1560     NEXT KX:NEXT KY
1570   ZEI=1:P=0:KARTEN=28:STAPEL=0:
MAX=24:X=20:Y=1
1580   KX=7:KY=0:EXEC SETBACK
1590   POSITION 32,4:? #6;"00"
1600 ENDPROC
1610 ------------------------------
1620 PROC INIT
1630   PAGE=152:CHS=PAGE*256
1640   DIM K$(52)
1650   MOVE ADR("▬▌▌▌▌▐◆$$$▬▬...
..."),CHS+128,
80
1660   MOVE ADR("♥├%%%%%♥UUUUUUU♥@P
PPPPP%%%%%%%%PPPPPPPP%%%%%%)▙UUUUUUU
%PPPPPP@♥...
"),CHS+512,
80
1670   MOVE ADR("...
..."),CHS+592,
80
1680   MOVE ADR("...♥├'/-%'♥...
...@PPp@/-%'/-%'Pp@PPp@/-%'/-)
▙...Pp@Pp@♥...
"),CHS+672,
80
1690   MOVE ADR("@P†π†P@├↓π↓┤├"),
CHS+752,16
1700 ENDPROC
```

```
0 REM ROTOKOERPER
6 DIM Q$(1),R$(5),NAME$(12):GOTO 120
0
8 DIM Q$(1),R$(5),NAME$(12),COLOR$(1
)
9 DIM CIRC(30,2),OLD(30,2),K(33,2),R
F(30),VW(30)
10 PI=3.14159265:ARC=(PI/2)/90
11 GOSUB 9500:GOSUB 9200:RETURN
12 POKE 752,2:GOSUB 7000
13 C=(RND(0)*14)+1
14 SETCOLOR 2,C,0
15 SETCOLOR 4,C,0
16 SETCOLOR 1,C,8
30 ? CHR$(125)
40 ? "                   * AMiCO *
      "
45 ? "C A D - PROGRAMM   (H/K 1987
)"
46 ? "ZUR DARSTELLUNG VON
      "
47 ? "R O T A T I O N S K O E R P E
R N"
50 ? "
      "
```

```
52 RETURN
60 OPEN #5,4,0,"K:"
65 FOR L=1 TO 6
70   GET #5,TAS:R$(L,L)=CHR$(TAS)
75   IF TAS=155 AND L>1 THEN L=L-1:POP :CLOSE #5:RETURN
80   IF NOT ((TAS>47 AND TAS<58) OR TAS=74 OR TAS=78) THEN 70
85   POSITION X+L,Y:? CHR$(TAS);
90 NEXT L:CLOSE #5:RETURN
100 C=RND(0)*16
110 GRAPHICS 8+16
120 SETCOLOR 1,C,0
130 SETCOLOR 2,C,10
140 SETCOLOR 4,C,10
145 COLOR 1
150 RETURN
160 GOSUB 100
200 FOR L=1 TO HORS
210   DIS=(150/(HORS-1))
220   CIRC(L,1)=180
230   CIRC(L,2)=((DIS*L)-DIS)+21
235   OLD(L,1)=CIRC(L,1)
236   OLD(L,2)=CIRC(L,2)
240 NEXT L
250 RETURN
300 FOR D=1 TO HORS
320   PLOT CIRC(D,1)-40,CIRC(D,2)
330 NEXT D
335 PLOT 160,0:DRAWTO 160,191
336 GOSUB 600
340 PLOT CIRC(1,1),CIRC(1,2)
360 FOR D=2 TO HORS
370   DRAWTO CIRC(D,1),CIRC(D,2)
380 NEXT D
400 IF STRIG(0)=0 THEN GOSUB 600
410 S=STICK(0)
415 IF PEEK(53279)=6 AND VERT>1 AND ANG>0 THEN GOSUB 7000:GOTO 900
416 IF PEEK(53279)=6 AND ANG<1 THEN 1200
417 IF PEEK(53279)=6 AND VERT<1 THEN GRAPHICS 0:GOTO 1200
419 IF PEEK(53279)=5 THEN GRAPHICS 0:GOTO 1200
420 IF S=15 THEN 400
430 IF S=14 THEN CIRC(PRES,2)=CIRC(PRES,2)-1:GOTO 800
440 IF S=13 THEN CIRC(PRES,2)=CIRC(PRES,2)+1:GOTO 800
450 IF S=11 THEN CIRC(PRES,1)=CIRC(PRES,1)-1:GOTO 800
460 IF S=7 THEN CIRC(PRES,1)=CIRC(PRES,1)+1:GOTO 800
470 IF S=6 THEN CIRC(PRES,1)=CIRC(PRES,1)+1:CIRC(PRES,2)=CIRC(PRES,2)-1:GOTO 800
475 IF S=5 THEN CIRC(PRES,1)=CIRC(PRES,1)+1:CIRC(PRES,2)=CIRC(PRES,2)+1:GOTO 800
480 IF S=9 THEN CIRC(PRES,1)=CIRC(PRES,1)-1:CIRC(PRES,2)=CIRC(PRES,2)+1:GOTO 800
485 IF S=10 THEN CIRC(PRES,1)=CIRC(PRES,1)-1:CIRC(PRES,2)=CIRC(PRES,2)-1:GOTO 800
499 GOTO 400
600 PRES=PRES+1
610 IF PRES=HORS+1 THEN GOTO 690
620 RUB=PRES-1
630 IF RUB=0 THEN RUB=HORS
640 COLOR 2
650 PLOT 130,0:DRAWTO 130,191
660 COLOR 1
670 PLOT 130,CIRC(PRES,2)
685 RETURN
690 COLOR 2:PLOT 130,0:DRAWTO 130,191:PRES=1
691 PLOT 140,0:DRAWTO 140,191:COLOR 1
695 FOR T=1 TO HORS
696   PLOT 140,CIRC(T,2):NEXT T:GOTO 620
800 IF CIRC(PRES,2)<=0 THEN GOSUB 9000:CIRC(PRES,2)=1:GOTO 400
805 IF CIRC(PRES,2)>=191 THEN GOSUB 9000:CIRC(PRES,2)=190:GOTO 400
810 IF CIRC(PRES,1)<=160 THEN GOSUB 9000:CIRC(PRES,1)=161:GOTO 400
820 IF CIRC(PRES,1)>=319 THEN GOSUB 9000:CIRC(PRES,1)=319:GOTO 400
825 IF PRES=1 THEN GOSUB 850:GOTO 890
830 IF PRES=HORS THEN GOSUB 840:GOTO 890
835 GOSUB 840:GOSUB 850:GOTO 890
840 COLOR 2:PLOT OLD(PRES,1),OLD(PRES,2)
841 DRAWTO OLD(PRES-1,1),OLD(PRES-1,2)
844 COLOR 1:PLOT CIRC(PRES,1),CIRC(PRES,2)
845 DRAWTO CIRC(PRES-1,1),CIRC(PRES-1,2):RETURN
850 COLOR 2:PLOT OLD(PRES,1),OLD(PRES,2)
851 DRAWTO OLD(PRES+1,1),OLD(PRES+1,2)
854 COLOR 1:PLOT CIRC(PRES,1),CIRC(PRES,2)
855 DRAWTO CIRC(PRES+1,1),CIRC(PRES+1,2):RETURN
890 OLD(PRES,1)=CIRC(PRES,1)
895 OLD(PRES,2)=CIRC(PRES,2):GOTO 400
900 GOSUB 100:GOSUB 4000
910 GOSUB 3000
920 FOR T=1 TO HORS
930   PLOT 160+(CIRC(T,1)-160)*K(1,1),VW(T)+RF(T)*K(1,2)
940   FOR D=1 TO 33
950     X=160+(CIRC(T,1)-160)*K(D,1):Y=VW(T)+RF(T)*K(D,2)
965     IF Y<0 OR Y>191 THEN B=1:GOTO 999
970     IF B=1 THEN PLOT X,Y:B=0
980     DRAWTO X,Y
999   NEXT D:NEXT T
1000 C=(2*PI)/VERT
1005 FOR X=0 TO (2*PI)-C STEP C
1006   SX=SIN(X):CX=COS(X)
1010   FOR J=1 TO HORS-1
1020     RD1A=CIRC(J,1)-160
1030     RD1B=CIRC(J+1,1)-160
1080     X1=160+RD1A*CX:Y1=VW(J)+RF(J)*SX
1090     X2=160+RD1B*CX:Y2=VW(J+1)+RF(J+1)*SX
1100     IF Y1<0 THEN Y1=0
1110     IF Y1>191 THEN Y1=191
1120     IF Y2<0 THEN Y2=0
1130     IF Y2>191 THEN Y2=191
1140     PLOT X1,Y1
1150     DRAWTO X2,Y2
1180   NEXT J:NEXT X
1185 GOSUB 5000
1190 IF STRIG(0)=1 THEN 1190
1200 GRAPHICS 0:GOSUB 12
1205 ? :? :? " PROJEKTANFANG       RECHTS "
1210 ? :? " SENKRECHTE LINIEN       VORN "
1215 ? :? " WINKELWECHSEL       HINTEN "
1220 ? :? " PROFILENTWURF       LINKS "
1225 ? :? " DARSTELLUNG       FEUERKNOPF"
1230 ? :? " HILFSPROGRAMM       OPTION "
1235 ? :? " BILD ABSPEICHERN       START "
1240 ? :? " ALTES BILD LADEN       SELECT "
1250 S=STICK(0)
1252 IF PEEK(53279)=3 THEN 10000
1255 IF PEEK(53279)=6 THEN 12000
1257 IF PEEK(53279)=5 THEN 11000
1260 IF S<>15 THEN 1300
1270 IF STRIG(0)=0 THEN 1440
1280 GOTO 1250
1300 IF S=14 AND HORS>1 THEN GOSUB 12:GOTO 1350
1310 IF S=13 AND HORS>1 THEN GOSUB 12:GOTO 1360
1320 IF STICK(0)=11 AND HORS>1 THEN GOSUB 100:PRES=HORS:GOSUB 660:GOSUB 7000:GOTO 335
1330 IF S=7 THEN 1400
1340 GOTO 1250
1350 ? :? :? :? "Anzahl der projektierten senkrechten Linien : ";VERT
1356 ? :? :? :? " Wechsle auf █";:X=15:Y=14:GOSUB 60:VERT=VAL(R$(1,L))
1358 GOTO 1200
1360 ? :? :? :? "   Darstellungswinkel ist "
1362 ? :? "projektiert mit ";ANG;" (Grad)"
1364 ? :? :? :? " Neue Gradzahl █";:X=17:Y=15:GOSUB 60:ANG=VAL(R$(1,L))
1366 GOSUB 3000:GOTO 1200
1400 GOSUB 12:? :? :? :? " Wollen Sie eine neue Zeichnung pro -  jektieren(J/N):█";:X=17:Y=10:GOSUB 60
1402 Q$=R$(1,L):IF Q$="N" THEN 1200
1410 CLR :GOSUB 8:GOSUB 12
1420 ? :? :? "Wieviel horizontale Eb
```

```
enen moechten  Sie projektieren:";
:X=18:Y=9:GOSUB 60
1421 HORS=VAL(R$(1,L)):IF HORS>30 OR
 HORS<2 THEN ? "Nicht unter 2,oder u
eber 30":GOTO 1420
1422 CIRCLES=1:GOSUB 200
1430 GOTO 1200
1440 IF HORS<1 THEN 1250
1445 IF VERT<1 THEN GOSUB 12:GOTO 13
50
1450 IF ANG<1 THEN GOSUB 12:GOTO 136
0
1460 IF HORS>1 THEN GOSUB 7000:GOTO
900
1470 GOTO 1250
3000 FOR V=1 TO HORS
3005   A=90-ANG
3010   IF CIRC(V,2)<96 THEN H=96-CIR
C(V,2):N=INT(H*SIN(ARC*A)):VW(V)=CIR
C(V,2)+(H-N):GOTO 3100
3020   H=CIRC(V,2)-96:N=INT(H*SIN(AR
C*A)):VW(V)=CIRC(V,2)-(H-N)
3100 NEXT V
3110 RETURN
4000 FOR V=1 TO HORS
4005   G=CIRC(V,1)-160
4010   RF(V)=INT(G*SIN(ARC*ANG))
4020 NEXT V
4030 RETURN
5000 SOUND 0,10,10,14
5010 FOR X=1 TO 7
5020   FOR T=1 TO 3:NEXT T
5030   SOUND 1,20,10,14
5040   FOR T=1 TO 3:NEXT T
5050   SOUND 1,30,10,14
5060 NEXT X
5070 SOUND 0,0,0,0
5075 SOUND 1,0,0,0
5080 RETURN
7000 SOUND 0,10,10,14
7010 SOUND 1,15,10,14
7020 FOR X=1 TO 8:NEXT X
7997 SOUND 0,0,0,0
7998 SOUND 1,0,0,0
7999 RETURN
8000 IF CIRC(PRES,1)>319 THEN CIRC(P
RES,1)=319:GOSUB 9000:RETURN
8010 IF CIRC(PRES,2)<0 THEN CIRC(PRE
S,2)=1:GOSUB 9000:RETURN
8020 IF CIRC(PRES,2)>191 THEN CIRC(P
RES,2)=191:GOSUB 9000:RETURN
9000 SOUND 0,200,10,14
9010 SOUND 1,200,6,14
9020 FOR X=1 TO 8:NEXT X
9030 SOUND 0,0,0,0
9040 SOUND 1,0,0,0
9050 RETURN
9200 FOR D=1 TO 33
9205   X=X+0.2
9210   K(D,1)=COS(X):K(D,2)=SIN(X)
9220 NEXT D:RETURN
9500 GOSUB 12:X=0
9510 POSITION 6,10:? "(C) SAM SMALL
AUG 1983 (V,2)"
9520 POSITION 7,16:? " BITTE EINE W
EILE WARTEN ";
9530 RETURN
10000 GOSUB 12
10010 ? :? "[1] Laden des Programms"
10020 ? "[2] Anzeige der Programmmoe
glichkeiten    (Menue)"
10030 ? "[3] Alle Funktionen sind bl
ockiert      (Neues Projekt wird e
rwartet) "
10040 ? "[4] Waehle Option 'Neues Pr
ojekt'"
10050 ? "[5] Option stellt Kontrollf
rage (J/N)"
10060 ? "[6] Unterprogramm fuer schn
elles          Zeichnen wird geladen
"
10070 ? "[7] Waehle Anzahl der erfor
derlichen      horizontalen Ebenen d
es Rotations-     koerpers"
10080 ? "[8] Rueckkehr zum Menue"
10090 ? :?:? "     Weiter mit <OPTI
ON>"
10100 IF PEEK(53279)<>3 THEN 10100
10105 GOSUB 12
10110 ? :? "[9] Wahl der notwendigen
 senkrechten      Linien"
10120 ? :? "[10] HINWEISE ZUR PROJEK
TIERUNG"
10125 ? :? "   Dargestellt ist die
 Symmetrie-         achse, eine paral
lele Zeichen-"
10126 ? "   linie dazu, die moegli
chen Hori-       zontalebenen als (.)
 sowie ein        Kursor (.)"
10127 ? :? :? :? "         Weiter mit <O
PTION>"
10128 IF PEEK(53279)<>3 THEN 10128
10129 GOSUB 12
10130 ? :? "     Waehle das zu zeich
nende Segment      mit Feuerknopf"
10140 ? :? "     Mit Joystick kann n
un die Zei-        chenlinie als 'Gu
mmiband' zum "
10150 ? "   gewuenschten Profilpun
kt gezei-       chnet werden. Alle 8
 Richtungen"
10155 ? "     des Joys sind moeglich
."
10160 ? :? "     Mit START koennen d
ie Entwurfs-       parameter geaende
rt werden."
10170 ? :? "      Weiter mit 'OPTION'
";
10190 IF PEEK(53279)<>3 THEN 10190
10200 GOSUB 12
10210 ? :? "[11] HINWEISE ZUM HAUPTM
ENUE"
10220 ? :? "     Der Versuch, einen
Rotationskoer-       per ohne Paramete
reingabe darzu -";
10230 ? "     stellen, veranlasst da
s Programm,      diese Parameter abzu
fragen."
10250 ? :? "     Die Rotationskoerpe
r werden 3-di-      mensional entspr.
 dem Entwurfs     -";
10260 ? "     profil dargestellt."
10270 ? :? :? :? "         WEITER MIT 'O
PTION'";
10275 IF PEEK(53279)<>3 THEN 10275
10280 GOSUB 12
10290 ? :? :? "[12] HINWEISE ZU DEN
PARAMETERN"
10300 ? :? "     'Horizontale Konstruk
tionslinien'       Jede Zahl von 2 bi
s 30 ist moeg-        lich"
10310 ? :? "     'Senkrechte  Konstruk
tionslinien'        Jede Zahl von 1 au
fwaerts ist          moeglich"
10330 ? :? "     'Blickwinkel'"
10340 ? "      0 Grad-Vorderansicht
               90 Grad-Draufsicht"
10345 ? :? " ENDE 'HILF', ZUM MENUE
MIT 'OPTION' ";
10350 IF PEEK(53279)<>3 THEN 10350
10360 GOTO 1200
10999 REM Bild einladen
11000 ? CHR$(125)
11010 GOTO 11400
11100 ? :? :? :? "Welcher Filename?"
11110 INPUT NAME$:IF NAME$(1,2)<>"D:
" AND NAME$(1,2)<>"C:" THEN 11100
11120 CLOSE #3:OPEN #3,4,0,NAME$
11130 INPUT #3;HORS
11140 INPUT #3;VERT
11150 INPUT #3;ANG
11160 FOR X=0 TO 33
11170   FOR Y=0 TO 2
11180     INPUT #3;T:K(X,Y)=T
11190   NEXT Y
11200 NEXT X
11210 FOR X=0 TO 30
11220   FOR Y=0 TO 2
11230     INPUT #3;T:CIRC(X,Y)=T
11240   NEXT Y
11250 NEXT X
11260 FOR X=0 TO 30
11270   INPUT #3;T:VW(X)=T
11280 NEXT X
11310 FOR X=0 TO 30
11320   INPUT #3;T:RF(X)=T
11330 NEXT X
11340 CLOSE #3
11390 GOTO 1200
11400 GOSUB 12:? :? :? :? "Die Routi
ne loescht alte Zeichnung!  Loesche
n? (J/N):";:X=17:Y=10:GOSUB 60
11402 Q$=R$(1,L):IF Q$="N" THEN 1200
11410 CLR :GOSUB 8:GOSUB 12
11500 GOTO 11100
11999 REM Bild abspeichern
12000 ? CHR$(125):IF NOT HORS THEN ?
 :? "Kein Bild vorhanden!":FOR X=1
TO 800:NEXT X:GOTO 1200
12100 ? :? "Welcher Filename?"
12110 INPUT NAME$:IF NAME$(1,2)<>"D:
" AND NAME$(1,2)<>"C:" THEN 12100
12120 CLOSE #3:OPEN #3,8,0,NAME$
12130 PRINT #3;HORS
12140 PRINT #3;VERT
12150 PRINT #3;ANG
12160 FOR X=0 TO 33
12170   FOR Y=0 TO 2
```

```
12180      PRINT #3;K(X,Y)
12190    NEXT Y
12200 NEXT X
12210 FOR X=0 TO 30
12220   FOR Y=0 TO 2
12230      PRINT #3;CIRC(X,Y)
12240   NEXT Y
12250 NEXT X
12260 FOR X=0 TO 30
12270   PRINT #3;VM(X)
12280 NEXT X
12310 FOR X=0 TO 30
12320   PRINT #3;RF(X)
12330 NEXT X
12340 CLOSE #3
12390 GOTO 1200
```

```
0 REM ML-ROUTINE BEISPIEL
10 BLOAD "D:MLROUT.DAT"
20 SPEED=2
30 FROM=68
40 TO=72
50 Q=USR($0626,SPEED,START,END)
```

```
0 REM ML-ROUTINE ERZEUGER
10 ? "DISK EINLEGEN, TASTE."
20 GET A
30 OPEN #1,8,0,"D:MLROUT.DAT"
40 FOR I=1 TO 230
50    READ A
60    PUT #1,A
70 NEXT I
80 CLOSE #1
90 ? "FERTIG."
100 DATA 255,255,32,6,255,6,157,66,3
,76,86,228,104,104,104,170,104,104,1
33,204,104,104,133,205,169
110 DATA 0,133,203,141,14,210,141,14
,212,141,0,212,141,167,6,173,22,2,13
3,206,173,23,2,133,207
120 DATA 169,152,141,22,2,169,6,141,
23,2,169,3,141,15,210,169,0,141,0,21
0,141,8,210,141,2
130 DATA 210,142,0,210,169,1,141,14,
210,169,160,141,1,210,165,205,197,20
4,208,252,169,0,141,14,210
140 DATA 169,3,141,15,210,165,206,14
1,22,2,165,207,141,23,2,165,16,141,1
4,210,169,64,141,14,212
150 DATA 96,72,169,0,141,14,210,169,
1,141,14,210,141,9,210,208,0,160,0,1
77,203,74,74,74,74
160 DATA 9,16,141,3,210,169,22,141,1
67,6,104,64,160,0,177,203,9,16,141,3
,210,230,203,208,2
170 DATA 230,204,169,0,141,167,6,104
,64,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
180 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
190 DATA 0,0,0,0,0
```

```
0 REM SCREEN SAVER
10 IF PEEK(53279)=0
20   OPEN #1,8,0,"D:FILENAME.EXT"
30   BPUT #1,DPEEK(88),ANZ
40   CLOSE #1
50 ENDIF
```

```
0 REM SCREEN SAVER
10 IF PEEK(53279)=0
20   OPEN #1,8,0,"D:FILENAME.EXT"
30   BPUT #1,DPEEK(88),ANZ
40   CLOSE #1
50 ENDIF
```

```
0 REM KONSOLTENTASTEN
10 DIM A$(160)
20 A$=">START SELECT OPTION>START SE
LECT OPTION>START SELECT OPTION>STAR
T SELECT OPTION"
30 A$(81)=">START SELECT OPTION>STAR
T SELECT OPTION>START SELECT OPTION>
START SELECT OPTION"
40 GRAPHICS 18
50 DO
60   TASTE=PEEK(53279)
70   POSITION 0,4
80   ? #6;A$(TASTE*20+1,TASTE*20+20)
90 LOOP
```

```
0 REM BILDSCHIRM LOESCHEN
10 DO
20   INPUT "ART (1-4)";ART
30   EXEC FUELL
40   ON ART EXEC A,B,C,D
50 LOOP
60 ------------------------------
70 PROC FUELL
80   GRAPHICS 19
90   COLOR 1
100   FOR I=0 TO 23
110     PLOT 0,I
120     DRAWTO 39,I
130   NEXT I
140   PAUSE 50
150 ENDPROC
160 ------------------------------
170 PROC A
180   COLOR 0
190   FOR Y=0 TO 11
200     PLOT 0,Y
210     DRAWTO 39,Y
220     PLOT 0,23-Y
230     DRAWTO 39,23-Y
240   NEXT Y
250 ENDPROC
260 ------------------------------
270 PROC B
280   COLOR 0
290   FOR X=0 TO 19
300     PLOT X,0
310     DRAWTO X,23
320     PLOT 39-X,0
330     DRAWTO 39-X,23
340   NEXT X
350 ENDPROC
360 ------------------------------
370 PROC C
380   COLOR 0
390   FOR Y=0 TO 11
400     PLOT Y,Y
410     DRAWTO 39-Y,Y
420     DRAWTO 39-Y,23-Y
430     DRAWTO Y,23-Y
440     DRAWTO Y,Y
450   NEXT Y
460 ENDPROC
470 ------------------------------
480 PROC D
490   COLOR 0
500   FOR X=0 TO 39
510     PLOT X,0
520     DRAWTO 19,11
530   NEXT X
540   FOR Y=0 TO 23
550     PLOT 39,Y
560     DRAWTO 20,11
570   NEXT Y
580   FOR X=39 TO 0 STEP -1
590     PLOT X,23
600     DRAWTO 20,12
610   NEXT X
620   FOR Y=23 TO 0 STEP -1
630     PLOT 0,Y
640     DRAWTO 19,12
650   NEXT Y
660 ENDPROC
```

Software-Autoren!

Die ZONG-Redaktion sucht ständig neue, interessante Programme zur Veröffentlichung! Senden Sie uns Ihre Werke zusammen mit einer kurzen Dokumentation ein, für jede Veröffentlichung erhalten Sie natürlich ein Honorar!

Ihr ZONG-Team.

Kleinanzeigen

Suche die Programme "Rampage" und "Whistler's Brother" für Atari XL/XE. Nur Originale! Dieder Seelinger, Telefon 06251/ 53402.

Ich besitze einen Drucker 1025 ohne Handbuch und Bedienungsanleitung. Wer kann mir Unterlagen kurzzeitig überlassen? A.Eichhorn, Telefon 0791-52627.

Biete und suche Erfahrungsaustausch für 800XE mit XF-551 und die Drucker ANITECH M-90 sowie ATARI 1027. H.G.Plath, Telefon Dessau 3681.

Achtung: Wer hat das PD-Adventure CLEVER & SMART in einer einwandfrei funktionierenden Version mit allen Bildern? Bitte bei KE-SOFT melden. Telefon 06181-87539 oder Fax. 06181-83436.

Suche Steckmodule für Atari VCS 2600 Telespiel. Kemal Ezcan, Telefon 06181-87539 oder Fax. 06181-83436.

Suche das Spiel TRUXTON für Sega Mega Drive. Kemal Ezcan, Telefon 06181-87539 oder Fax. 06181-83436.

Verkaufe Drucker ATARI 1029 kaum benutzt für nur DM 200,-, sowie Spiele RAMPAGE für DM 15,- und FLIGHT SIMULATOR II für DM 100,-. Rober Hanl, Telefon 06021-88310.

Tausche Mega ST1 gegen Atari 800 mit 48Kb und Floppy 810 und Datasette 410. Tausche ST-Software gegen XL-Software, nur Originale. Janko Nass, Telefon 0511-522174.

Verkaufe 130XE, Floppy 1050 mit Mini-Speedy, Tape XC11, Software, Zeitschriften, Bücher und Joysticks für zusammen DM 500,-. Markus Berndt, Telefon 0421-400944.

Suche Software aller Art, egal ob alt oder neu. Wer kann mir nähere Infos über einen Anschluß von einem 3 1/2" Laufwerk am 800XL geben und ob man jedes Laufwerk verwenden kann. Suche auch gutes Diskettenverwaltungsprogramm und PD-Listen wären mir auch sehr willkommen. Michael Wanker, Siemensstraße 39/204/1, A-1210 Wien.

Verkaufe Drucker ATARI 1029, wenig benutzt. DM 90,--. W. Fiedler, Straße 199 Nr. 53, O-1113 Berlin.

Billig XC-12 mit Polarisationsumschalter und vielen Programmkassetten (ca. 30 Stück) abzugeben. H. Alig, Waldsiedlung 26, O-6534 Tautenhain.

Verkaufe ATARI 800XE (320KB), Floppy 2000 II, 1010, 60 original Disks, 30 orgininal Kassetten, Joysticks, Steckmodule, Sampler, Bücher und Magazine alles 100% ok für VB 600,-- incl Porto. Björn Henke, Danziger Straße 7, W-2732 Sitten.

Verkaufe original XF-Dual-Disk-Upgrade, übernehme auch Einbau, dazu 30 3.5" Disketten in Diskettenbox mit Software. Zusammmen mit Einbau DM 270,--, ohne DM 250. (Natürlich mit original DOS u. IBM, ST-Reader.) Falk Möckel, Schulstraße 1a, O-7401 Windischleuba.

Hallo 8-Bit Freaks! Einsteiger ins ATARI-XE Geschäft sucht Hard- uns Software preisgünstig zu kaufen. Däumchen, Reichpitschstraße 35, O-7050 Leipzig.

Suche Kontakt zu deutschen XL/XE Usern. Franz Haiden, Hütteldorfer 135, Tür 34, A-1140 Wien.

Biete: Starsoft Magazine, das neue XL/XE Diskmagazin. Das Magazin ist PD. Texte in Deutsch und Englisch. Nähere Info bei STARSOFT Berlin, c/o R. Patschke, Telefon 030/5114017.

Farbdrucker "Okimate 20" für ATARI XL/XE mit Startexter und Zubehör (Neupreis: DM 900,--) für DM 500,-- abzugeben. Peter Pick, Germaniastraße 21, W-4250 Bottrop.

Verkaufe Atari Drucker 1029 mit Druckerkabel und 9 neuen Farbbankassetten (Nylon schwarz) komplett für DM 150,--. Robert Rimpl, Telefon 040/5279247.

Verkaufe wegen Systemwechsel 130XE, XF-551, XMM801 Drucker, XC11, XC12, Software auf Kassette und Diskette, z.B. Startexter + Box Literatur, Zong-Magazine für zusammen DM 1000,-. Original Verpackungen! B.Stel, J.Palachw. 15, Assen, Niederlande.

Suche alle PD-Programme, die den Lightpen unterstützen. Andreas Maerz, Schachstraße 33, O-3210 Wolmirstedt.

Biete Original-Spiele für Atari 800 XL/130 XE zum Verkauf. Bei Interesse Zuschrift an: A.Eltner, Telefon 0365/380325.

Suche Phantasie I und II auf Disk. Biete DM 40,-- pro gut erhaltenem Original. Nur XL/XE! Reinhard Lingnau, Telefon 0541/87655.

Suche Lernsoftware für 800XL, Rechtschreibung & Rechnen. Angebote werden unter 0511/ 465963 erbeten.

Wie kann man das Computerbild des 800XE mit fremden FBAS-Signal synchronisieren, um z.B. Text in eigene Videos einzublenden? K. Lieske, Conrad-Fromann-Straße 23, O-5500 Nordhausen.

Suche Spiel "Rings Of Medusa" für Atari 130XE auf Diskette. Nur Original! Olaf Graul, Wasserturmstraße 7, O-7027 Leipzig.

Suche Treibriemen für Floppy 1050. Angebote an: Marco Schumann, Wolfenbütteler Straße 11, O-3600 Halberstedt.

Suche Programm XL-Art. Verkaufe Atari 1200 (Anm. der Redaktion: Vermutlich Atari VCS 2600 Telespiel) + jede Menge Spiele z.B. Ghostbusters, Zaxxon, Labyrinth, Lilly's Adventure und vieles mehr. Preis nach Vereinbarung. Stefan Bohn, Schulstraße 17, O-9201 Mittelsaida.

Verkaufe oder verschenke Bücher/Software für Atari 600/800/800XL/XE, von 1984-1992. Bei Interesse Zuschrift an: Jens Kinmayer, Ernst-Moritz-Straße 12, O-9071 Chemnitz.

Suche Floppy 1050 voll intakt und Atari Profibuch. Klaus Uphoff, Telefon 04921/44912.

Suche Serviceadresse für Atari 800XL in Berlin. Burckhard Sass, Karl-Schweitzer Straße 39, O-1291 Schönwalde.

Suche sämtliche Original-Disketten und -Kassetten zu kaufen. Bitte Angebote an Steffen Janssen, Straße der Jugend 35, O-6518 Weida.

Suche Wirtschaftsimulationen oder Karrierespiele. Wo sind die Atari Fans aus dem Raum Bautzen, ich kann doch nicht der einzige sein. Meldet euch! Volker Grund, Dresdner Straße 18a, O-8601 Stiebitz.

Benutzen Sie für Ihre kostenlosen Kleinanzeigen bitte den Coupon auf dem Bestellschein.

Ihr ZONG-Team.

Vorschau

In unserer Weihnachtsausgabe präsentieren wir wieder eine Menge tolle Themen ...

Gesamtübersicht ZONG 9/89-12/92
Weihnachtskochbuch

Vorstellungen der neuesten Software:
Galahad & The Holy Grail, White Cycrus usw.

Viele Weihnachtliche Themen!
Tolle neue PD-Software!

und vieles mehr!

Impressum

Redaktion

Marc Becker (MB)
Kemal Ezcan (KE)
Thomas Schmidt (TS)

Ständige freie Mitarbeiter

Waltraud Müller (WM)
Marco Schumann (MS)
Andreas Volpini (AS)
Martina Volpini (MV)

Anschrift der Redaktion

Redaktion ZONG
Frankenstraße 24
6457 Maintal 4
Telefon (06181) 87539
Telefax (06181) 83436

Vertrieb

KE-SOFT Kemal Ezcan

Manuskript- und Programmeinsendungen

Eingesandte Beiträge müssen frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einsendung gibt der Autor die Zustimmung zur Veröffentlichung im ZONG-Magazin sowie auf der ZONG-Programmdiskette. Für unverlangt eingesandte Beiträge kann keine Haftung übernommen werden. Honorare richten sich nach Art und Qualität der Einsendung.

Erscheinungsweise

Das ZONG-Magazin für Atari XL/XE Computer und die ZONG Programmdiskette erscheinen jeweils zum Ersten des Erscheinungsmonats.

Abobonus

Wenn Sie jetzt ein ZONG-Abo bestellen, erhalten Sie als Abobonus vollkommen gratis ein Programm nach Wahl entsprechend Ihrer Abobestellung aus der untenstehenden Liste! Sie sparen nicht nur die monatlichen Versandkosten, sondern auch den Preis von bis zu DM 19,80 für das Programm! Nutzen Sie diese Gelegenheit!

Klasse 1

- **Colossus Chess 4.0 (Kassette)**
- **Caverns Of Khafka (Kassette)**
- **Trailblazer (Kassette)**
- **Colony (Kassette)**

Klasse 2

- **Millipede (Steckmodul)**
- **Qix (Steckmodul)**
- **Zenji (Steckmodul)**
- **Asteroids (Steckmodul)**
- **Defender (Steckmodul)**

Klasse 3

- **Tips & Tricks (Buch)**
- **Ogre (Diskette)**
- **War In Russia (Diskette)**
- **Battalion Commander (Disk)**
- **Colossus Chess 4.0 (Diskette)**

Klasse 4

- **Bomb (Diskette)**
- **Lasermaze (Diskette)**
- **Moon Patrol (Steckmodul)**
- **Tennis (Steckmodul)**
- **Joust (Steckmodul)**
- **Atomit II (Diskette)**

ACHTUNG!

Atari 800XE Computer, jetzt für nur DM 179,80 incl. zwei Steckmodulen Ihrer Wahl aus untenstehender Liste!

XF-551 Floppy, jetzt für nur DM 329,80 incl. zwei Steckmodulen Ihrer Wahl aus untenstehender Liste!

XEP-80 Zeichen Karte, jetzt für nur DM 99,80 incl. einem Steckmodul Ihrer Wahl aus untenstehender Liste!

Wählen Sie Ihre Steckmodule aus: Asteroids, Defender, Donkey Kong Jr., Joust, Moon Patrol, Millipede, Qix, Tennis, Zenji.

BESTELLSCHEIN

Gültig ab 1.10.1992. Alle vorhergegangenen Preislisten werden damit ungültig.

Hiermit bestelle ich gemäß Ihren Versandbedingungen folgende Atari 8-Bit Artikel

DISKETTEN

SPIELE ...

O Action Biker	14,80
O Alternate Reality - The City	**39,80**
O Alternate Reality - Dungeon	**39,80**
O Antquest	14,80
O Ashido	19,80
O Atomit II	19,80
O Battalion Commander	19,80
O Bomber Jack	19,80
O Caverns Of Khafka	14,80
O Caverns Of Mars	14,80
O Colossus Chess 4.0	19,80
O Cultivation/Chromatics	24,80
O Die Außerirdischen	19,80
O Donald	24,80
O Drag	14,80
O Dredis	14,80
O Elektraglide	19,80
O Eternal Dagger	19,80
O F-15 Strike Eagle	29,80
O Fight Night	24,80
O Fred	24,80
O Galahad & The Holy Grail	24,80
O Hollywood Hijinx	24,80
O Kaiser II	24,80
O KE-SOFT Leveldisk	14,80
O Lasermaze	**19,80**
O Mission (Shark)	24,80
O Null Grad Nord	14,80
O Oblitroid	24,80
O Ogre	19,80
O Player's Dream I	14,80
O Player's Dream II	14,80
O Player's Dream III	14,80
O Pungoland + Leveldisks	24,80
O Quasimodo	**24,80**
O Saper	24,80
O Silent Service	24,80
O Sogon	14,80
O Summer Games	19,80
O Tac Tic	24,80
O Tecno Ninja	24,80
O Tobot/Bros	19,80
O War In Russia	19,80
X Whoops	**19,80**
O Winter Challenge	24,80
O Zador II	29,80
O Zebu-Land	19,80
O Zebu-Land Utility Disk	**19,80**

ANWENDUNG/UTILITY ...

O Atari 1029 Utility Disk	19,80
O Atmas II	24,80
O Atmas Toolbox	19,80
O DTP-Paket (TS+PGDS+PSI+6)	99,80
O First Xlent Wordprozessor	39,80
O KE-BASE	29,80
O KE-Commander	**29,80**
O KE's Musikeditor	29,80
O Magic Disk	29,80
O Megafont II+	24,80
O Page Designer	24,80
O Printshop Interface	24,80
O Quick Editor	14,80
O Super "C:" Emulator	19,80
O The Bookkeeper	19,80
O The Print Shop	99,80
O Typesetter	49,80

KASSETTEN

O Amaurote	12,50
O Blinky's Scary School	12,50
O Bombfusion	12,50
O Caverns Of Khafka	12,50
O Colony	12,50
O Colossus Chess 4.0	12,50
O Crystal Raider	12,50
O Gauntlet	12,50
O Montezuma's Revenge	12,50
O Powerdown	12,50
O Ruff'n Reddy	12,50
O Trailblazer	12,50

STECKMODULE

O Abracadabra	24,80
O Asteroids	14,80
O Ballblazer	24,80
O Crystal Castles	**24,80**
O Defender	14,80
O Donkey Kong Jr.	**19,80**
O Joust	14,80
O Loderunner	24,80
O Millipede	14,80
O Moon Patrol	**19,80**
O Necromancer	24,80
O Qix	14,80
O Rescue On Fractalus	24,80
O Star Raiders	**29,80**
O Tennis	**19,80**
O Zenji	14,80

LITERATUR

O Atari Basic	39,80
O Gamedesigner's Workshop	29,80
O Turbobasic Handbuch	19,80
O 6502-Programming	19,80
O Sonderheft Spieletips	19,80
O XL/XE Tips & Tricks	14,80
O Tips & Tricks Programmdiskette	5,-
O ZONG 9/89 + Diskette	8,-
O ZONG 10/89 + Diskette	8,-
O ZONG 11/89 + Diskette	8,-
O ZONG 12/89 + Diskette	8,-
O ZONG 1/90 + Diskette	8,-
O ZONG 2/90 + Diskette	8,-
O ZONG 3/90 + Diskette	8,-
O ZONG 4/90 + Diskette	8,-
O ZONG 5/90 + Diskette	8,-
O ZONG 6/90 + Diskette	8,-
O ZONG 7/90 + Diskette	8,-
O ZONG 8/90 + Diskette	8,-
O ZONG 9/90 + Diskette	8,-
O ZONG 10/90 + Diskette	8,-
O ZONG 11/90 + Diskette	8,-
O ZONG 2/91 + Diskette	8,-
O ZONG 3/91 + Diskette	8,-
O ZONG 4/91 + Diskette	8,-
O ZONG 5/91 + Diskette	8,-
O ZONG 6/91 + Diskette	8,-
O ZONG 7/91 + Diskette	8,-
O ZONG 8/91 + Diskette	8,-
O ZONG 9/91 + Diskette	8,-
O ZONG 10/91 + Diskette	8,-
O ZONG 11/91 + Diskette	8,-
O ZONG 12/91 + Diskette	8,-
O ZONG 1/92 + Diskette	8,-
O Ab 5 ZONG-Ausgaben bis 1/92 je	7,-
O Ab 10 ZONG-Ausgaben bis 1/92 je	6,-
O Ab 15 ZONG-Ausgaben bis 1/92 je	5,-
O ZONG 2/92	5,-
O ZONG 2/92 Programmdiskette	5,-
O ZONG 3/92 Programmdiskette	5,-
O ZONG 4/92	5,-
O ZONG 4/92 Programmdiskette	5,-
O ZONG 5/92	5,-
O ZONG 5/92 Programmdiskette	5,-
O ZONG 6/92	5,-
O ZONG 6/92 Programmdiskette	5,-
O ZONG 7/92	5,-
O ZONG 7/92 Programmdiskette	5,-
O ZONG 8/92	5,-
O ZONG 8/92 Programmdiskette	5,-
O ZONG 9/92	5,-
O ZONG 9/92 Programmdiskette	5,-
O ZONG 10/92	**5,-**
O ZONG 10/92 Programmdisk	**5,-**
O ZONG-Abo ab Ausgabe: _______/92	
O Abobonus: ______________	
O Abo 1/2 Jahr Heft	40,-
O Abo 1/1 Jahr Heft	75,-
O Abo 1/2 Jahr Heft + Disk	65,-
O Abo 1/1 Jahr Heft + Disk	120,-

HARDWARE

O Atari 800XE + 2 Module	**179,80**

O Atari Labor Starter + Light 99,80
O Canon BJ10ex Drucker 599,80
O Centronics Druckerinterface 99,80
O CX-80 Trakball 29,80
O CX-85 Zehnertastatur 29,80
O Diskettenaufkleber (100 Stk.) 1,-
O I/O Datenkabel 24,80
O Leerdisketten 10 ACT DSDD 7,-
O Lightpen + Atarigraphics 79,80
O Schreibschutzschalter 1050 14,80
O XF-551 Floppy + 2 Module 329,80
O XF-551 Indexlochabfrage 29,80
O XEP-80 Zeichenkarte 99,80

PUBLIC-DOMAIN

ADVENTURES ...

O Abenteuer In Schottland 6,-
O Atlantis 12,-
O Clever & Smart 6,-
O Die Suche nach dem Zepter 6,-
O Die Vision 6,-
O Dunkle Macht I 18,-
O Dunkle Macht II 12,-
O Gothic 12,-
O Hexen Müssen Brennen 6,-
O Horror Castle 6,-
O Sanctified Quest/Ben. T. Pyramids 6,-
O Sereamis 12,-
O Strange Land 6,-
O Textadventures 12,-
O The Day After 6,-
O Trolls 12,-
O Wille 6,-
O Zeitmaschine I 6,-
O Zeitmaschine II 6,-

DEMO'S ...

O C-64 Diashow/KE's Slideshow 18,-
O Hobbytronic Demo '92 6,-
O Jukebox/Tricky Tutorial 6,-
O Noisy Giant/Caveman Joe 6,-
O TOP-Demo #3 + 2 6,-
O Video Blitz 6,-
O World Of Wonders 6,-
O ZONG-Mus./KE's Musiked. Demo 6,-

EROTIK ...

Nur gegen Altersnachweis!

O Girl Slideshow 7,-
O Girl Slideshow #2 7,-
O Handmade 7,-
O House Of Sex And Horror 7,-
O Loving Smurfs/Centerfold 7,-
O Mega Swear Challenge 7,-
O Movie Maker Love Show 7,-
O Nipsi Demo 7,-
O Oral Fantasies 7,-
O Sex Cartoon 7,-
O Sex II/Sweet Teens 7,-
O Strip Blackjack/Space Pussies 7,-
O X-Rated Pictures 7,-

SPIELE ...

O Admirandus/Hulk Out 6,-
O Aliens 6,-
O Battle Stations 6,-
O Boulderdash Levels 12,-
O Brainstorm II 6,-
O Chefredakteur 6,-
O Com. Inhab./Trouble w.t. Bubble 6,-
O Dash/The Whipping Top 6,-
O Dragon Quest 6,-
O Dungeon Lord 6,-
O Fascinating Games 6,-
O Fiffikus 6,-
O Fiffikus Fragen Allgemeinwissen 6,-
O Fiffikus Fragen English I+II 6,-
O Fiffikus Fragen Europa/Erdkunde 6,-
O Fullhouse/Mensch Ärgere D. N. 6,-
O Go! 6,-
O Hanse XL II 6,-
O Hot Wheel 6,-
O KE-SOFT Demodisk I 6,-
O KE-SOFT Demodisk II 6,-
O KE-SOFT Demodisk III 6,-
O Königsdiamanten/Goldcave 6,-
O Loaded Brain 6,-
O Mario's Desert World 6,-
O Megablast 6,-
O Mega Blaster 6,-
O Ölbaron 6,-
O Othello 6,-
O PD-Hits #2 6,-
O Picard/Brick Bat 6,-
O Power Games #1 6,-
O Space Gauntlet 6,-
O They Are Coming 6,-
O Traverse/Force 6,-
O Treshold/Wimbledon 6,-
O Platoon/Lord Of Darkness 6,-
O Skeet/Stone Mine 6,-
O Starlord 6,-
O Superfrogs 6,-
O Valley Of The Kings 6,-
O Valiant/Creepy Caverns 6,-
O Zyclop 6,-

ANWENDUNG/UTILITY ...

O Computer Primer 6,-
O Digitaler Red. II + Photodisk 12,-
O Dot Magic 6,-
O Draper Pascal 6,-
O Fractal Express 6,-
O Headliner/Fonts 6,-
O Klein-Kartei 6,-
O Newspaper/Antic Publisher 6,-
O Newsroom Data Disk 6,-
O Printshop Icons 18,-
O Printshop Icons II 18,-
O Side Print 6,-
O Softsynth 6,-
O Textpro 6,-
O XF-Utilitydisk 6,-

SPECIALS

O Hauptkatalog 1992 4,-
O Restpostenliste 1,-
O Versandkosten 3,-

Inland: Ab DM 50,- keine Versandkosten.
Ausland: DM 10,- Versandkosten.

Name: ____________________
Straße: ____________________
PLZ, Ort: ____________________
Kundennummer: ____________________
Telefon: ________ **Land:** ____________
Datum: ________ **Unterschrift:** ____________

GEWÜNSCHTE ZAHLUNGSWEISE

O Nachnahme (+ DM 6,- NN-Gebühr)
O Bargeld (beiliegend)
O V-Scheck (beiliegend)
O Bankabbuchung (siehe unten)
Keine Nachnahme über DM 300,-!

Ermächtigung zum Einzug von Forderungen durch Lastschriften

Hiermit ermächtige ich Sie, die Bezahlung meiner Bestellungen zu Lasten meines Kontos mit der

Nr. ____________
BLZ ____________
bei ____________
durch Lastschrift einzuziehen.
Ort, Datum ____________
Unterschrift ____________

Gutschein für eine kostenlose Kleinanzeige!

Datum:______ Name:__________ Telefon:__________

KE-SOFT Kemal Ezcan, Frankenstr. 24, 6457 Maintal, Telefon 06181/87539, Telefax 06181/83436